OUR OPINIONS!

平成14年11月1日発行第9巻第11号通巻74号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2002 11月号
定価 780YEN

巻頭特集 Special feature

セガ地獄

Sega the Hell



第2特集 The second special feature

森昭雄教授直撃取材！
ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!

ゲーム批評 2002 11月号 セガ地獄／ボクたちはゲーム脳におかされているのか!! Vol. 47

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2002 11月号 November

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

02 東京 払込取扱票

口座番号	00120-2-123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円 (通常払込料金加入者負担)
定期購読誌名	ゲーム批評
購読期間	月号より1年間
※新規・継続	
送金額	4,680円 (送料当社負担)
特殊取扱	
料金	

通信欄

送付先御住所 払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入 〒□□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話 TEL　年齢 才　性別 男・女

受付局日附印

ご依頼人 (郵便番号) ※ (e-mail:) (電話番号)

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。(郵政事業庁)(私製承認 東第39624号)

これより下部には何も記入しないでください。

キリトリ線

『ゲーム批評』編集方針

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

CONTENTS

隔月刊 **ゲーム批評** 2002 11月号 November

ハード略称

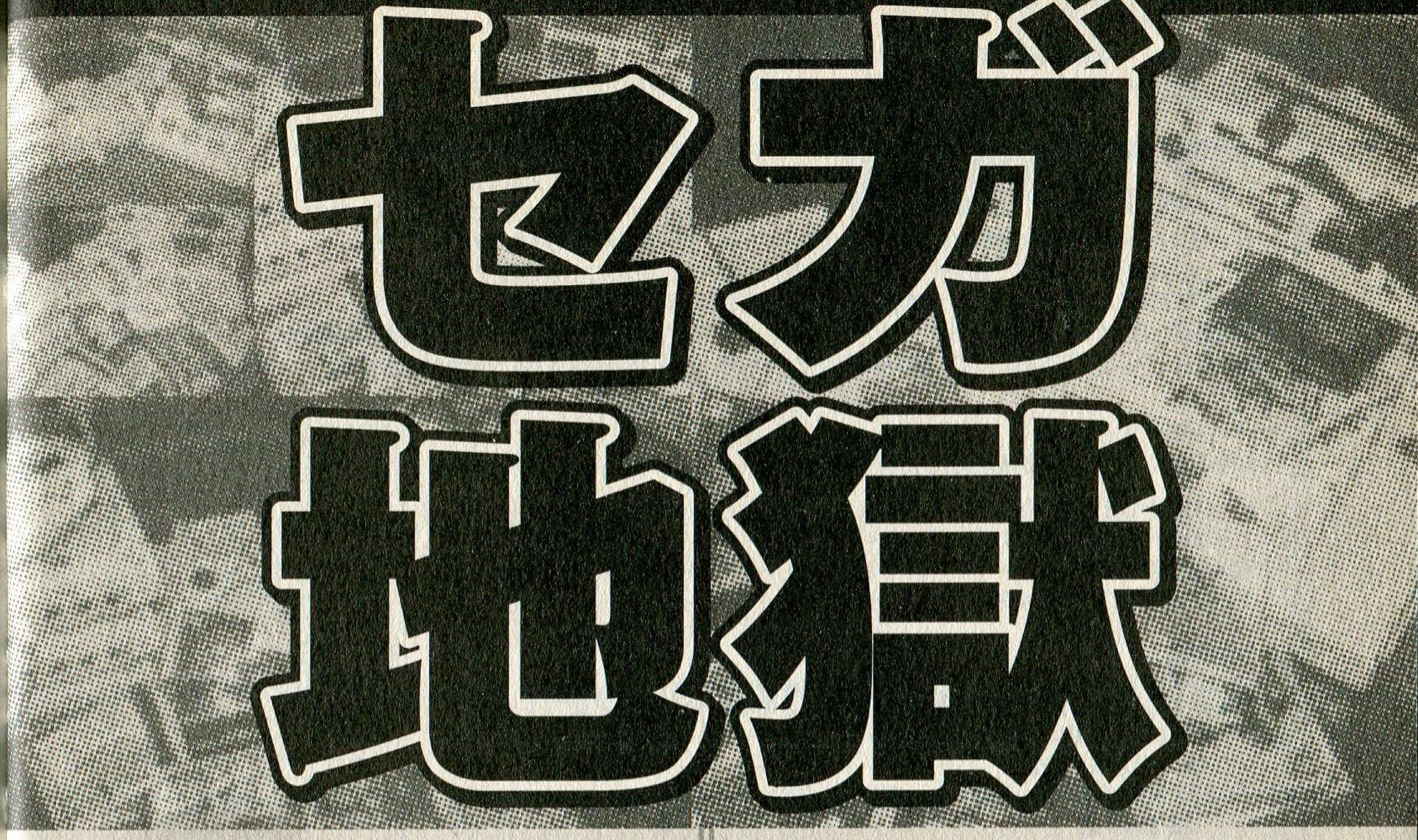
PS1	プレイステーション1
PS2	プレイステーション2
SS	セガサターン
DC	ドリームキャスト
N64	ニンテンドウ64
GC	ゲームキューブ
SFC	スーパーファミコン
GB	ゲームボーイ
WS	ワンダースワン
NGP	ネオジオポケット
Win	ウィンドウズ
AC	アーケード

ジャンル略称

RPG	ロールプレイングゲーム
ARPG	アクションRPG
SRPG	シミュレーションRPG
SLG	シミュレーションゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
STG	シューティングゲーム
3DSTG	3Dシューティング
ACG	アクションゲーム
格闘ACG	格闘ゲーム
RCG	レースゲーム
TBG	テーブルゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

第１特集

セガ地獄



またセガか……。
そう思った読者は多いだろう。
やっとセガか……。
そう思った読者もまた多いだろう。セガはそれだけ評価の分かれるメーカーである。つまりアンチと信者が多いのだ。

今回、前号「ゲーム批評」の告知では〈世界一のコンテンツプロバイダーへの道を駆けのぼるセガ〉という、信者よりの明るい企画になる予定であった。

「あった」というのはこの企画を進めていくうちに変更が加わったということを意味する。

それは我々がセガというメーカーに対して、過度の期待をよせているのではないか？　ということである。確かにコンシューマー・アーケード・カラオケ・その他色々とセガの存在感は大きい。

それゆえにハード事業から撤退した後の、この重鎮の価値を検証しなければならないのである。

ここに〝痛み〟を迎えた後のセガがいる。どうかアンチも信者も中立的な立場を取って、事実を見つめてもらいたい。

2001年〜2002年上半期 セガの動き

2001年

1月29日	英国PACE Micro Technology、PLCと共同で、DC技術搭載のセットトップボックスを開発すると発表した。HDDやブロードバンドの利用が可能。
31日	突然のDC生産中止、ハード事業からの撤退を正式発表。損失を埋めるために大川　功氏が、私財850億円をセガに贈与することになった。 都内にて“構造改革プラン説明会”を行い、PS2へのソフト供給などを正式発表した。
2月14日	セガ、ナムコ、ワウエンターテイメントが、業務用ビデオゲーム「ヴァンパイアナイト」を共同で開発。PS2との共通性を持つ「システム246」を使っての開発となった。
20日	NTTドコモとセガは、iモードと業務用ゲーム基板である「NAOMI」を搭載した、新サービスの開発を締結した。
26日	人件費削減で300名の希望退職者を募集。ゲーム業界の不振が窺われた一幕であった。
3月1日	DCの本体価格を9,900円に値下げ。全世界で200万台ある在庫を処分する予定。
16日	セガ会長兼社長、大川 功氏が逝去。後任のセガ会長にはCSK会長である福島　吉浩取締役が、社長には佐藤 秀樹副社長が昇格した。
29日	日経新聞においてセガとナムコが、それぞれの看板タイトルでもある、『バーチャファイター』・『鉄拳』の共同広告を掲載した。

丈夫なことや、口座振替が可能になるサービスを開始した。

17日 秋葉原においてDCが最終入荷日を迎えた。

2002年

1月24日	香山 哲氏が、「米セガ・ドットコム」と「欧州ドリームアリーナ」、「イサオ」のネットワーク子会社3社を今期中に処理することを明らかにした。
2月1日	セガアミューズメント東京、東日本、東海、関西、西日本の5社が本日付で1社へと統合された。
18日	ナムコ、セガ、任天堂の3社が業務用3Dコンピュータグラフィックボード"トライフォース"の共同開発に関する業務提携を発表した。
3月7日	ユーザー参加型のコンテンツ「セガコミュニティ」を公式サイト内にて開設した。
15日	ソニックチーム中 祐司氏が、米Game Developers Awardで「Lifetime Achievement Award」を受賞した。
25日	セガとクールネットエンタテインメントがXbox向けソフトの共同開発で合意したことを発表した。
29日	任天堂とアーケードゲーム機とGCを連動したソフトの共同開発を発表。第1弾タイトルは『F-ZERO』シリーズとなる。
30日	「Game Jam2」を開催。GC『ビーチスパイカーズ』やPS『ミニモニ。シャカっとタンバリン！ だぴょん！』などを展示。ブースでは各イベントが開催された。 『サクラ大戦』シリーズで有名なレッド・エンタテインメントが、セガグループの一員となっていたことが明らかになった。
4月3日	GC用タイトル『バーチャファイタークエスト』の発売を発表した。
14日	セガの『NBA2K2』のCMがナイキのCMに酷似しているという訴訟に決着がついた。判決はポーランドとメンフィスにある「Boys&Club」にセガが5万ドルを寄贈することで一件落着となった。
16日	ファミリーレストランのテーブルなどに設置されている端末「プラスe」向けに、ゲームコンテンツを開発・供給すると発表した。
5月10日	SEGAスポーツブランドとESPNブランドが提携する、ESPNのカメラアングル、スコア表示などの技術を「2K3シリーズ」に投入していく予定。
19日	ギルティギアでお馴染みのサミーとセガが業務用ゲームの事業展開で基本合意した。 今後7年間、手塚 治虫氏創作のキャラクターすべてのゲーム化権ををセガが独占取得することが明らかとなった。
6月18日	東京ジョイポリスにオープンするデザートショップ「ICBIY」のプロデュースを鈴木 裕氏が担当することが明らかとなった。
27日	株主総会で香山 哲氏が「北米では週間販売でXboxはGCを下回ったことがない」とXboxを推す発言をした。
28日	セガアミューズメント東日本が、毎月23日を「セガの日」とし、統一イベントを行うことを発表した。
31日	セガがXbox参入にあたってのタイトル数本を発表した。
4月1日	社のリストラ方針に従わない社員は「隔離部屋」へ。そんな状況も「やむを得ない措置」との説明。
14日	DCイベントである「Game Jam」が開催される。
19日	「構造改革説明会」において、ゲームキューブへの参入を正式発表。
5月1日	DCソフト『セガガガ』に登場するキャラクター「アダルトチルドレン」について名称の使い方が誤っていると、日本アダルトチルドレン協会(JACA)ほか2団体より抗議を受け、HP上で謝罪。キャラクターの名称変更と共に、5月17日に予定されていた同ソフトの一般販売を5月31日に延期することを発表した。
6月5日	「コンテンツ戦略発表会」を開催。『サクラ大戦』『シェンムー』などの新作ゲームや、今後の事業展開について発表された。
23日	アメリカでも人気のあるキャラクター「ソニック」の10歳を祝うイベント、「SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan」が全国5ヶ所で開催した。
29日	GBA、GC、Xbox用のソフト供給のため、インフォグラムス・ヨーロッパとの販売契約を締結した。
8月2日	DCに搭載されているグラフィックエンジン約300万個と、セガの子会社であるエスアイエレクトロニクスを、サミーに売却したと発表した。
9月17日	隔離部屋問題で、訴訟にまで発展した同問題は、解決金をセガ側が支払い、和解が成立した。これからは、事前に確認をとる方針でいくことを決めた。
19日	大人気コミック「頭文字D」のキャラクターを題材とした新しい業務用ゲーム機器『イニシャルD Arcade Stage』を、講談社との協力を元に開発した。
20日	「アミューズメント事業戦略発表会」を開催、ジョイポリスの新3Dアトラクションにモーニング娘。を起用することなどを明らかにした。
26日	NECとセガが提携して、子ども向けオンラインの教育コンテンツ事業に本格参入する方針を明らかにした。
10月12日	Xbox向けに『シェンムーⅡ』『ファンタシースターオンライン』を開発中であることを明らかにした。
23日	中間損失が200億円に。それを受けて、9月連結中間決算の予想を変更修正した。
11月3日	米セガが『シェンムーⅡ』の発売中止を決定。長期的な利益を見据えて決断したとされている。
15日	セガ本社の「新経営方針説明会」が行われた。社名を「セガ・エンタープライゼス」から「セガ」に変え、役員も再構成することが明らかになった。
16日	サッカートレーディングカード及びステッカーの世界的メーカーである伊Panin社と事業提携することを発表した。
27日	2001年12月7日をもってDC本体の国内での出荷を終了することを明らかに。1998年11月27日の発売からちょうど3年目での発表だった。
12月1日	「isao.net」が3周年を記念して(「セガプロバイダ」から数えて)、メールが20MBまで大

いま、セガに言いたいことは何ですか? 今こそ『ヴァーミリオン』復活の時!! 『FF』『シェンムー』を越える超大作として50億円くらいかけて作って欲しいわ。(青森県 匿名希望)

セガは変わった!!

それでもなぜ愛するのか？

セガ信者と呼ばれるユーザーと共に独自の道を歩んできたセガ。しかし現在のセガに違和感を感じるのはなぜなのだろうか……。

生まれた時から十字架を背負っていたセガハード

セガ初のコンシューマハード、SC-3000（本体-キーボード一体型）とSG-1000（ゲーム専用機）が発売されたのは、'83年。思えば、その時からすでに、セガファンは不毛な勝負の世界に身を置いていたのかもしれない……。

フロンティア精神の代償

SC/SGシリーズは、良くも悪くも、当時の平均的な性能のコンシューマハードだった。〝セガの人気アーケードゲームが家庭で遊べる〟ことを最大のセールスポイントに上々の売り上げ台数を記録したわけだが、それは「セガ、新規参入のコンシューマ業界でいきなり大勝利！」を意味するものではなかった。それ以上に、同年に発売された任天堂の家庭用ゲーム機、ファミリーコンピューター（以下、ファミコン）が大ヒットしたからだ。

抜群のコストパフォーマンスでもって時代のひとつ先をいくハードスペックを実現していたファミコンの初期対応ゲームソフトは、新しいもの好きのゲームファンはもちろん、テレビゲームにそれほど執心のない消費者にとっても充分魅力的に映り、実際、その期待に見合う完成度だった。

いわゆるライトユーザー層の獲得という点に関して、ファミコンが、後のコンシューマゲーム業界に果たした功績は計り知れないものがある。しかし、こうした〝ファミコン一人勝ち〟の図式は、それを支持する一部（というか大半）のユーザーに、V9時代の読売巨人軍ファンのような慢心と選民意識を芽生えさせ、それ以外のコンシューマハードユーザーには、得も言われぬ劣等感と敗北感を植え付けた（とくに親がファミコンと間違えて買ってきたハードのユーザーにとっては深刻な問題だった）。中でも、そうした意識を先鋭化させ、ファミコンへの対抗姿勢を露わにしたのは、他ならぬセガハードのユーザー達だった。

生粋のゲームメーカーとしての意地

その傾向が強まったのは、'85年に、SC/SGシリーズの上位互換機種、セガマーク3が発売されてからだった。当初から機能の高性能ぶりをアピールしてきたマーク3は、ひとつのハードの純粋な進化形というよりは、ファミコンの独走に挑むべく開発された、セガの対抗意識の塊のようだった。

こうした背景には、当時のセガアーケード業界での堅調ぶりが少なからず影響していたことも忘れてはならない。折しも'85年は、可動式の専用大型筐体を採用した〝セガ体感ゲームシリーズ〟の第1弾『ハングオン』が登場した年。後に『アウトラン』『スペースハリアー』『アフターバーナー』といった数々の名作を輩出していくこのシリーズは、新しい刺激に飢えていた多くのプレイヤーを魅了した。セガのファンは熱狂的……という固定観念があるならば、その原型はおそらくこの時期のコアなアーケードゲーマーによって作り

いま、セガに言いたいことは何ですか？ 個人的なことですが『ビーチスパイカーズ』をPS2、DCに移植して欲しいです！（岡山県　管理人Z）



出されたものだろう。

話をコンシューマに戻すと、マーク3は、そうした自社人気アーケード作品の移植版を半ば「独占的」にリリースしてゲームマニアの関心を引き寄せつつ（ハードの性能上、大抵はオリジナル版と似ても似つかぬ出来だったが、「それが、家庭で遊べること」が何より重要だった）、独特の味付けがなされたコンシューマ向けのオリジナル作品を数多くリリースすることで、「とりあえずファミコン持っていれば安心」という層とは異なるゲームファンを獲得していった。こうしてめでたく（?）、〝ひと味違うゲームファン〟のマストアイテムとなったセガハードは、'88年にリリースされた先手必勝の（はずだった）高性能16ビットゲーム機・メガドライブ以降、取り返しのつかない高みへと上っていくことになる。

セガは変わった セガファンはどうか？

そして2002年。セガはドリームキャスト以降、家庭用ゲーム機を生産していない。かつて自社製ハードの進化とともに、独自の方法論を発展させていった各ソフト開発チームは、現在では、他社製ハードのソフトラインナップで重要な位置を占めるタイトルを開発する優良ゲームメーカー、セガの一部として、その存在感を大いにアピールしている。新調しながらも代々担ぎ続けていた御輿を降ろしたことで、セガは多くのものを失った反面、多くのものを手に入れた。そういった意味では、セガは確実に変わった。

しかし、それまでセガを支持してきたゲームファンの多くは、以前と変わらぬ「セガ的な何か」が今も存在していることを信じて疑わない。それを否定すると自己の存在そのものまで否定することになるから……という切羽詰まったケースは別にして、ユーザーはそこに、「圧倒的な体制勢力に立ち向かう義勇軍」という神話めいたモチーフを多少なりとも見出しているのではないだろうか。そして、現状を冷静に見ずして、そうしたイメージを相も変わらずセガに投影し続けることからは、何も生まれはしないだろう。

セガはもはや、ゲームマニアのナルシシズムを心地良く刺激する〝対抗勢力〟ではない。そのことを受け容れることが、ファンの最低限の務めではないだろうか。

戸塚伎一（とつか・きいち）：「ふり向けばセガがいる」（KTC）「ふり向けばセガがいる2」（同）といった著書でセガを自分史に重ねてふり返ってきたフリーライター。ゲームネタの3～4コマ漫画を書くのが好きな1971年生。

昔ほどの存在感は感じない!?
現在の『セガの格』を探る!

MD・SSを経てDCにおいてついに撤退を決めたセガ。今セガはどこにいるのか? 出てこいセガ!

セガの変革は1年半前に終わっている

「沈む運命にある船からはネズミが逃げ出す」との俗説があるが、逆にいえば、その船に乗っているネズミの肌つやからおよその運命は占えるのではないかと思う。この場合の「ネズミ」とは立ち回りがうまく大局が見渡せる人のこと一般を指すシンボルで、ずるい小物だとか悪意の欠片を含むものではないとあらかじめ断ってから言うと、「秋元康」という名のネズミが乗っていた頃のセガは危なっかしかった。彼に限らず、芸能関係者は流行を〝たれ流す〟のが仕事なので、あとは焼け野原になっても〝戦犯〟とはいえない。セガの巻き返しも、秋元の数ある「おニャンコ以外」の一つに終わった。彼を呼び込んだセガも、まだ真剣さが足りなかったのではないか。

その意味で、香山哲氏という「大ネズミ」(くりかえすが、他意はない)がCO-COO(共同最高執行責任者)に就任したことは、セガの再スタートへの区切りをあらわす道しるべとなった格好だ。ここで重きを置きたいのは彼の経営能力ではなく、まさに「嗅覚」。要は『ポケモンカード』と『サクラ大戦GB』の誕生に立ち会い、かつ、その後の2つの混迷から遠ざかった「嗅覚」が、セガの破滅をみすみす背負わせるわけがない。彼が「最高指導者」を引き受けたからには、大勢はほぼ収拾に向かっていた、と見るのが自然だろう。ヘタな経営分析より、一流人の感性(と世渡り)のほうが当てになることが多い。さらにいえば、香山氏のトップ就任は変革の〝始まり〟よりも、むしろ〝終わり〟だった。メガドライブ(以下MD)をあきらめ、セガサターン(以下SS)をあきらめ、ドリームキャスト(以下DC)をあきらめ、故・大川功が全世界制覇の夢をあきらめ、多くの希望の墓標の上に「現実人」の香山氏が降り立った。輝かしい「ホンダ神話」をまとった入交前社長と同じく社内の生え抜き以外の外様だが、彼の役割はまぎれもなく「敗戦処理」――の降伏文書のハンコを押す〝手〟だったのだ。

ハードを犠牲にして得た「一般市場」へのキップ

このさい、「何に負けたのか」を突き止めるのが大切だ。負けかたによって、その後に採られる進路も決まる。そしてセガが負けたのは、ソニーや任天堂といった形あるライバル企業相手に、ではない。直接には、年間80~90億円にものぼるといわれたDCの維持費の重さだが、赤字の流出を悪化させるにまかせ、致命傷にエスカレートさせたのは「ハード・ソフト一体思想」だろう。自社のハードに、

いま、セガに言いたいことは何ですか? Xboxで『セガガガ2』だしてください。(栃木県 ましも)

自社のソフト。これは「ハードが売れたら、ソフトももっと売れる」ないし「良質なソフトがハードをけん引する」という堂々めぐりから、「結果責任の不在」へとたやすく転落する。

しかし、「ハード・ソフト一体思想」が百害あって一利もないなら、こうもしぶとくは生き永らえなかったはずだ。一時期、たしかにセガ・ハードに対する期待と応答のリサイクルは、根強くあった。ソフトの供給面では多勢に無勢で、いくらセガ一社がパワフルでも対抗ハードの数の力には勝てない。それでも、MDの3000万台超



ここまできたドリームキャスト！
ここまできたサクラ大戦シリーズ！

は別格として、SSは1400万台強、DCは1040万台強を出荷した（いずれも全世界の累計）。3000万の夢が半分、やがて3分の1にすり減っても、味を忘れるには難しい巨大さだ。

だが皮肉なことに、DCは「お茶の間Web端末」としてよくできていた。「ゲーム機」以外の売れかたも相当多かったのではないか。もはやデータが採られる機会も永遠に失われたが、MDやSSから引き継いだ「セガ・ユーザー」の正味の数は、ハード出荷台数の落ち込みよりさらに下回ったはずだ。

昨年の1月末、DCの製造中止



ドリームキャストにおいて復活するメガドライブ時代の英雄『ソニック』

とセットで発表された「コンテンツ事業への特化」は、これだけのためらい傷を積みかさねた「あきらめの過程」の果てにある。ハード事業からの撤退のはるか前に、「ハード・ソフト一体思想」は永年連れ添ったセガ・ユーザーにもそっぽを向かれていたから、かえって切り捨てやすくなっていたのだ。愛情の鎖が、経年劣化してもろくも崩れ去った、ともいえる。

しかし反面、それは「結果責任の不在」の終わりを意味している。ソフトの売上不調がもたれかかれる、愛すべき「ハード普及率の低さ」は死んだ。「コンテンツ事業への特化」とは、実に恐るべき言葉だ。ふつうのソフトメーカーなら、コンテンツ＝ソフト制作への集中は当たり前すぎて言うまでもない。ハードのけん引力を否定した、ソフトの自立。すなわち「対象はセガハードのユーザー」という小さいが確実な保証が消え、成功するとでかいが不確実性の渦巻く荒海へとこぎ出したのだ。

かくして、この1年半あまりは、セガの「コンテンツ制作力」が試される総決算の場となった。一方では、『ソニック』に『バーチャファイター』や『スペースチャンネル5』、『J.LEAGUEプロサッカークラブを作ろう！』など、いわばハードの枠なかりせばという「最強幻想」を背負ったシリーズ作品たちの戦いぶり。そして他方では、「一般ユーザー」をはじめからターゲットとした、まったくの新規タイトルに注目が集まったわけだ。

しかし、「たんなる善戦」では足りないのがセガたるゆえん。ハードと決別した対価にふさわしい「特別の地位」を手にできたのだろうか？「孤高」とは聞こえがい



これこそ以後セガの代表作となるセガサターン版初回作、通称『サカつく』

いが、「引きこもり」や「世間知らず」の危険もはらむ。コナミやカプコンといった、一流ソフトメーカーをしのぐ「セガの格」が保たれたのか、問われるべきなのだ。

携帯ゲーム市場は過去の資産＋α

「新生セガ」の動きのうち、まず目を引くのが「携帯ゲーム」の分野だ。セガ自身、過去に携帯ゲーム機「ゲームギア」を発売したものの、'96年のリニューアル版『キッズギア』をもって事実上の撤退をとげている。つまり、しがらみの多い家庭用ゲーム機の市場よりも、フリーハンドがいち早く得られていたわけだ。

そして、'99年2月の香山氏（当時マリーガル取締役）による「サクラ大戦がGBで出る」（『週刊ファミ通』2月5日号）むねの爆弾発言のあと、セガの行動はすばやく大胆だった。わずか3ヶ月後、「自社開発ソフトを他社の携帯ゲームマシンに供給」と各新聞に報道され、翌年5月にはネオジオポケット版『ソニック』、7月には『サクラ大戦GB』が相次いで発売。「マルチプラットホーム化」の口火を切ったのは、携帯ゲームにほかならない。

もちろん、この方面でも、コナミなどが先行しているのは言うまでもない。だが、同社のキラータイトルだった『遊戯王』が、全盛期（「4」）の約170万本から19万本（「7」／9月1日現在）へと縮小傾向にあり、小学生ユーザーらが「コナミ離れ」したすき間に、セガはたくみに滑りこんでいる。

4人同時プレイの『シャイニングソウル』は、2人対戦よりも〝友だちの輪〟が広がりやすいのと、「おはスタ」でクローズアップされたのが受けて、約7万本の好セールスを記録した。また、意外と少ないGBA用のアクションゲームである『ソニックアドバンス』も、国内だけで13万本のヒットだ。カプコンの『ロックマンエクゼ2』（36万本）には遠く及ばないが、ともに立派な数字といえる。

2本のゲームに共通するのは、「MDの遺産」であること。「シャイニング」は、MD用の『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』の続編に当たるし、「ソニック」はMD版1&2のベタ移植に近い。無批判な「レトロ礼賛」は良くないが、「3000万台時代のメジャー感」には否定しがたい迫力がある。

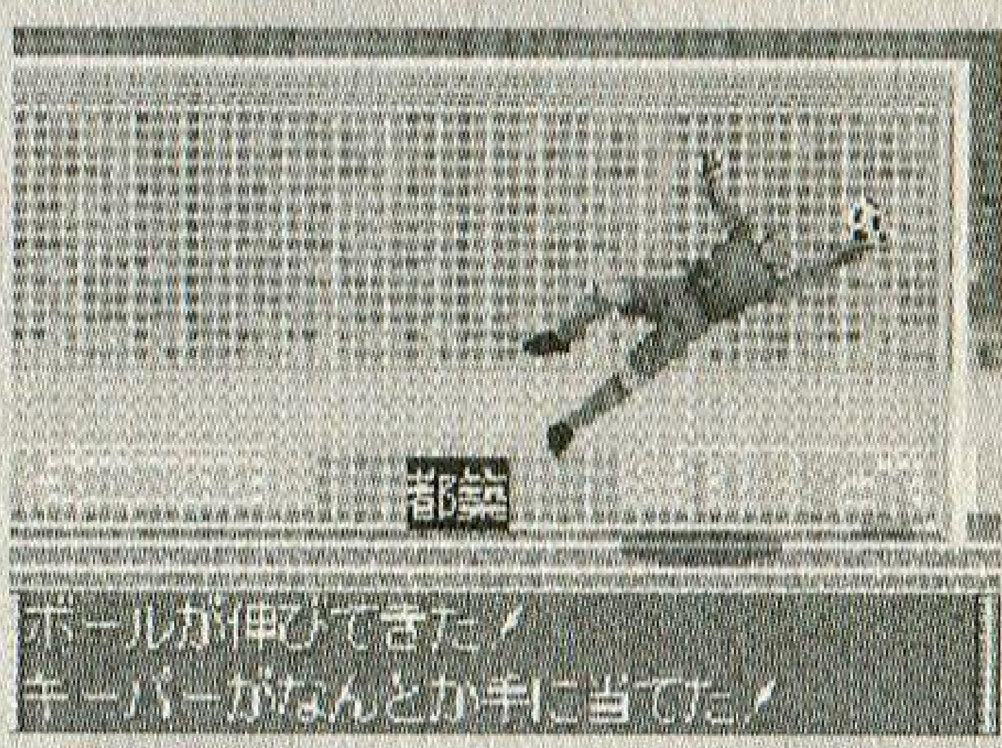
さらに、「シャイニング」はPCゲーム『ディアブロ』を強く意識したゲームデザインで、独創性には欠けるものの、「小学生たちにPCゲームを遊ばせる」しかけが面白い。「ソニック」も、液晶が流れる旧GBに慣れきった〝ベテラン〟メーカーからは、発売されにくい作品だろう。このジャンルでのセガは、「驚異の蓄積と技術を持

GBAで出会えるセガタイトルたち



“繋がり”を意識してつくられた『シャイニングソウル』

セガ人気作『サカつく』もこれほどまでの再限度を誇る



セガ2002年度GBA販売タイトル		
シャイニングソウル	5,800円	好評発売中
THE PINBALL OF THE DEAD	4,800円	好評発売中
プロ野球チームを作ろう！アドバンス	5,800円	好評発売中
グレイテストナイン	5,800円	好評発売中
J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！アドバンス	5,800円	好評発売中
セガラリー	5,800円	2002年12月19日発売予定
ソニックアドバンス2	5,800円	2002年12月19日発売予定

携帯ゲームにおいても様々なジャンルで市場を展開しているセガ。人気シリーズの投入もあって勢いがある。セガだけに言えたことではないが、携帯ゲームソフトの値段も随分あがったと感じる。

ったルーキー」であり、まだ発展途上で格は高くないが、場を引っかき回す期待は存分に持てる。

「バーチャ」や「サカつく」は健在、しかし……

DC時代、セガはたった一社で「PS2のサードパーティすべて」の役を演じ切ろうとしていた印象がある。『セガラリー』と『バーチャファイター3』、『スペースチャンネル5』や『ルーマニア#203』を、一つ屋根の下（分社だが社屋は同じ）で開発してたというのは、ちょっと分裂症気味だ。



セガスポーツゲームにとって、日本市場最大の強敵『WEシリーズ』。

そして、目的が「DCの盛り上げ」にあった以上、採算はきびしく求められそうにない。だから、マルチプラットフォーム化=他社ハードへの移植は、とっちらかった戦線を整理するための、各タイトルの「再査定」も兼ねている、と見なしていい。

そして文句なく「合格」したのは、『バーチャファイター4』（52万本）と『サカつく2002』（51万本）の2本。『スペースチャンネル5 パート2』（6万本）も、DC版（約4万本）を超えるから、まあ合格。惨敗したのは、『バーチャストライカー3 Ver.2002』の約1万本！ コナミの『ワールドサッカー ウィニングイレブン6』（105万本）のじつに百分の一である。

この結果から導かれるのは、家庭用ゲーム市場はやはり「総力戦の時代」にあり、ジャンルごとに「一強皆弱」が揺るぎない、といった面白みに欠ける分析だ。ファミコン全盛期には「ハードごと」だったが、今や「ジャンル別」に勝者が決まる。そしてDCの枠が「保護」として働いていた弱者は喰い殺され、狭い「檻」から出された強者はのびのびと狩りを満喫する。まあ、中には競争相手がいない「のほほん組」もいて、それなりにと。コナミにしても、「ウィイレ」の強さは、会社の命運を賭けた強さだろう。継続は力なり。しかし、継続は飽きられがちだ。同様に「バーチャ」や「さかつく」の圧倒的な強さは、セガの「格」の健在ともろさを示していないだろうか。

日本市場の「格」が低下？

今回、セガの周辺事情を調べるうえで感を強くしたのは「思ったよりも先へ進んでいる」ということだ。一つには、オンラインゲームに対する温度の低さ。『PSO』関連のニュースはひんぱんに出るが、裏返せば『PSO』の他は自前でやる気がないのではないか。むしろ開発支援、つまり「ゴールドラッシュに押しかけた客に、スコップを売る商売」へと転じているのだ。

そして二つ目には、北米市場への関心の高さだ。同時多発テロによる「巣ごもり効果」（外出せず、家で休日を過ごす）が、昨年の北米ゲーム需要をあおった形になったが、今年のE3は、スポーツゲームをめぐるEA Sportsとセガの全面対決を予感させる熱気をはらんでいた。スポーツは性質上「巨大なローカル」だから、僕らに見えないところにある「不可視なセガ」が膨張しているのだ。もし日本での「セガの格付け」が下がったなら、それはセガが「日本市場に対する格付け」を下げたしるしかもしれないのである。



根強い人気を誇る、コンシューマオンラインの先駆者『PSO』。

Text by 多根 清史（たね・きよし）

ハード撤退から1年半……

結局セガはどうなのよ!!

DCにおいて遂にハード事業からの撤退を決めたセガ。現在のセガは当時とどこか変わったところがあるのだろうか。

セガは変わっていない、だから変われる

今やセガの顔といえる、香山哲氏の肩書きは「CO-COO」。この「共同最高執行責任者」を意味する耳慣れない役職名が、現在のセガについて多くを物語っている。

一部の報道でたまに間違われることがあるが、セガの「代表取締役社長」は昨年5月の人事異動以来ずっと佐藤秀樹氏だ。香山氏は、佐藤氏を含めて3人いる「代表取締役」のうちの一人にすぎない。「代表権を持つ取締役」が複数いるのは珍しくないにしろ、ふつう一般には社長=CEO(経営最高責任者)をかねている。「社長」と〝最高〟執行責任者」が別々に置かれているのは、きわめて特異な事態というほかはない。

トップをたった一人に絞り込めない――これがセガ内部の実情だ。昨年の3月に大川功氏が亡くなり、マスコミには「後任社長に香山哲氏が決定」との観測が流れた。しかし、その3ヶ月後に発表された人事では、香山氏と永井明専務(当時)の2人が代表取締役に就任。社長の佐藤氏を合わせた3人の「トロイカ体制」が発足したのだ。

いかにも混沌とした印象は強いが、トロイカ体制はとにかくこの1年は大きく揺るがなかった。世界史をひもとくと、こうした「集団指導体制」で永らく持ちこたえた国はいくつもある。その一つが、僕らの記憶にも生々しい旧ソ連(ブレジネフの死去~ゴルバチョフの登場まで)だ。指折り数えれば、1.強力な指導者のワンマン体制、2.指導者による強力な人事、3.巨大な組織、と少なからず符号が見つかる。大手銀行の合併後も、旧銀行内の派閥争いが絶えないことを考えると、外部からの〝飛び込み〟の香山氏がすんなりと「特別顧問」に迎え入れられ、相当の発言力を持ったこと自体が、故・大川功氏の強大な権力を裏付けていると思う。

しかし面白いのは、香山氏に社長という〝名〟を与えなかった同じ会社が、香山氏に全組織を代表するスポークスマンの座を許していることだ。社長と間違われるのも無理はない。彼はまぎらわしさを逆手に取り、世間一般の「社長」としてふるまっている。そういう「事実上の最高権力者」の言うことに従いやすいのも、やはり「旧ソ連型組織」の特徴だろう。地位や役職といった形式にこだわる慣習は、「上意下達」も受け入れやすい。一人一人が官僚的じゃなくても、指揮系統がそうした磁力を帯びてくる。

だから、セガの構造はさほど変わっていない。1年やそこらで、800人以上の社員を抱える大企業の体質が変わるもんじゃない。だからこそ、セガの歩む道は変え

いま、セガに言いたいことは何ですか?
香山さんは『サクラ大戦』を過大評価しすぎです。本当のセガ好きなら二言目には『サクラ』を連発するような思考にはならないですよ。(石川県　大石勝男)

やすい。中央集権システムなら、トップただ一人が交替すればいいからだ。この1年は、「セガは変わっていないから、変わった」新時代への揺らん期だと思うのである。

「のんきなセガ」はもういない

「新生セガ」は、とにかくよくしゃべる。もう実に、しょっちゅう説明会や発表会を開いてマスコミを集めている。ざっと昨年の分だけをリストアップしてみても、

・構造改革説明会（4月）
・セガ戦略発表会（6月）
・新規事業の戦略説明会（6月）
・セガAM事業戦略発表会（9月）
・「CONSUMER CONFERENCE 2001」（10月）

と、3月の大川功氏の死去から、ほぼ2ヶ月に1回のわりでアナウンスを表明しているのだ。これは、大川氏とおおいに関係がある。というのは、例の「850億円もの資産贈与」の中には、大量にセガの自社株が含まれており、「株価を上げること」が「赤字を減らすこと」とイコールだったからだ。発表会ひとつで、市場の評価が上がれば安いもの。新生セガは、財務にビンカンなのである。

しかし、受贈した株は、けっきょく評価損238億円を計上し、目減りしてしまった。やはり、セガを支えるのは〝実業〟だ。昨年9月の中間決算では、連結営業損益が前年同期の282億円の赤字から46億円の黒字に転じるなど、1月からの改革の成果が出たかっこうになった。もっとも、コンシューマー事業（DCを生産）の赤字幅が344億円から8億円に縮小したのだから、ほぼその分がストレートに黒字に還元されたともいえる。

逆にいうと、〝ぜい肉〟をそぎ落としたセガの本体は、骨太だったことが浮き彫りとなったのである。骨格にあたるのは、アミューズメント事業――ゲームセンターの経営と、アーケードゲーム機器の販売だ。それぞれ、同期の利益は82億円と96億円。ゲームセンターの凋落が嘆かれて久しかったのに、実は儲かっていたのだ。



香川・富山・郡山にオープンしたAM施設はこの何倍も大きいものとなっている。もうゲーセンとは呼べなくて当然である。

目覚めたセガは甘くない

昔ながらの「ゲーセンのセガ」は変わってないじゃないか、と結論を急ぐのは早計だ。これらの黒字は「VF4特需」の色が濃い（8月度の店舗収入だけで20億円）。長続きするものとは考えにくいから、すでにセガは次の一手を打っている。7月に香川県、8月に富山と郡山に相次いで大型店舗をオープンしているが、いずれもビデオゲームの比率はごくわずかだ。たとえば「セガワールド富山中央」は、123台の機械のうち、ビデオ6台と体感4台の計10台しかない。昔のゲーセンとは別物、と言っていい。

このように、新生セガはコスト意識に目覚め始めている。そして変わり身もすばやい。昨年11月には香山氏が「（セガが）主体的に再建にかかわりたい」と述べていた関連会社のISAOを、翌年の1月には持ち株を売却して距離を置くことを決定しているぐらいだ。

目玉の「コンテンツ事業」が、思ったように利益を上げるのは当分先になるだろうが、今のセガは甘くない。おそらく、「セガ好き」にとっても甘くないのである。



再度ゲーセンに人を呼び戻すことに成功した『VF4』。しかし、『Evo』が登場してからというもの、またもや人が遠ざかっているような気が……。

Text by　多根清史（たね・きよし）

緊急召集

「セガを支えていたのはオレたちだ！」
2000年に行われた大改革でセガを去ったアミューズメント（AM）施設勤務の元社員が、当時の思いと現在のセガについて大いに語る。

元セガ社員と語ろう!!

2000年6月、セガは揺れていた

——それではまず、セガ在籍時の略歴から聞かせてください。

A：私が入社したのはバブルの事業拡大期でした。スルー入社というか、面接なんて1回で終わりで、すぐ内定の電話が入りましたね。職種希望で営業って言ってたんですけど、セガでいう営業は施設の運営で、売るのは販売部門だったんですね。で、施設運営に配属されて何年か勤めて、地域を統括する、エリアマネージャーと呼ばれる仕事もしていました。その先の昇進試験も考えていたんですけど、セガの景気が悪くなって昇進試験が全部なくなったんですよ。最終的には2000年6月の希望退社、まあリストラなんですけど、そのときに辞めてます。今はセガじゃないんですが、某ゲームセンターで働いてます。

B：私は6年ほど在籍して、最後の1年半は関東の某市の施設で店長をやってました。辞めたのは、Aさんと同じく2000年の6月の希望退社です。

——お二人とも希望退社ということになりますね。

A：とにかく業務が過酷だったのと、仕事に魅力がなくなったのもあって希望退社に、応募しましたね。あのときはAMからごっそり辞めてますよ。

B：AMでは若い人が辞めて年寄りが残ったみたいです。開発はあまり辞めなかったんじゃないかな。

A：希望退社は1000人募集してて、6割から7割がAMだったって話ですからね。

——その時期には、すでに社員からバイトにシフトしているような状況だったと思われるのですが、ゲーセンのフロアにいる店員さんはバイトが多いんですか？

A：ほとんどバイトですよ。ハイテク系と呼ばれる小規模店舗で、フロアの正社員はゼロ。契約社員が店長の補佐をしていました。中大規模のセガワールド系で社員がひとりいるかってところでしょう。都心のクラブセガだと社員2人に契約社員を4～5人つける。私の入社当時は店舗が少なかったのもあるんですけど、ハイテククラスでも正社員が2人いましたから、かなり減らしましたね。シフト制なんで、最低2人いないと15時間ぶっ通しの仕事とか、当時でもかなり過酷でしたよ。

B：それとは別に、店舗オーナーによって社員の数が変わることもあります。気にしない人も多いんですけど、店にちゃんと正社員がいないとダメで、見てくれっていうオーナーさんもいますから。

——会社任せの店舗では、マンパワー的にキツいでしょうね。

セガの新作を競合店に先取りされる？

——他の部署との関わりはありました？　販売とか。

A：関わりは、ほとんどありませんでしたね。

B：むしろ販売と戦ってましたよ。

A：セガ的にはアミューズメントの機械が出ると、販売優先なんですよ。施設に入ってくるのはそのあと。『バーチャレーシング』っていうデラックス匡体がゲームショウに20台くらい出したことがあ

って、ショウが終わったあと、その匡体は近隣のライバル店に先に入ったんですよ。自社製品だから早く入るとかかぎらなくて、入ったのは1ヶ月後でしたから。もちろん渋谷、新宿、池袋のような売り上げのいいところは優先されますけど。というのも、セガは全国を6地区とかに分けてて、その地区ごとに割り当て台数が決まってるんですね。売り上げ的にもロケ的にも最適なところを優先していきますよ。逆に23区外とかいうと、やっぱり波及するのに時間がかかる。前評判が高い機械ほど販売の強さが目立ちましたね。

——セガの店舗なのに新機種が置いてないとなると、お客さんから要望があるんじゃないですか？

B：ありましたよね。競合店に『バーチャファイター3』が入ったときなんか特に。

A：店長になるとレポート提出があるんですけど、「ウチの新製品が他店に入っているので何とかしてください」みたいのを書いたりしましたね。地区の営業所長クラスでも、そういう引っ張りに強いわけじゃないんでどうにもならないんですけど。あ、でも、オーナーが強いところには入るか。オーナーがゲームに詳しくて「他の店に入ってんのに、なんでお前の会社の製品が入ってこねーんだよ！」みたいなことを言うオーナーさんの店舗。そういうところには入りますね。

——いろんなパワーバランスがあるんですね。それにしても、系列同士で戦ってたわけですか。

B：なんであんなに仲悪かったんですかね。

A：縦割りっていうか、横のつながりはなかったですね。

B：販売の同期のやつに頼んだこともあるんですけど、後でやってやるって言って、結局やってくれなかったんですよ。

おじぎは30度 サービスで客を呼べ！

——Aさんはセガを辞めて、今は別の店舗で働いているわけですけど、セガとの違いはありますか？

A：自社他社含めて、欲しいものは買える。もちろん予算があればの話ですけど。でも入れたら入れただけ数字には反映しますからね。そこがセガとは違うな、と。やっぱり客を呼ぶには人気のゲームを入れるのが早いですよ。セガを辞める年に近づけば近づくほど、機械で稼ぐなって言われてました。イベントとか接客とか、おじぎは30度とかありましたね。そういう話に持っていかれた。

——経営の限界を感じますね。

A：お客さんはやりたいゲームがあって来るんじゃないのかな。もちろん接客も大切だと思いますよ。でも、機械があって接客をやるならわかるんですけど、肝心の機械がないんじゃ……。

B：どんどん遊園地みたいにしてましたよね。

A：セガは総合アミューズメントっていうのにこだわってましたから。我々も「ゲームセンターって言うな、アミューズメントセンターと呼べ」って言われてましたよ。

B：結果、大きい店と小さい店の差が激しくなってましたね。プリクラ1台入れるのがやっとの店と、プリクラ5台に『バーチャファイター』もバンバンみたいな。上下の差が激しかった。

A：今は予算の範囲であれば希望が通ると聞いてますけど。我々がいた後半は、ヒットゲームがないってことで悪循環もあったように思いますね。まあ、人気があるゲームでも、大きいところから入れて、順次生産が整えば行き渡る部分もありましたけど。『バーチャファイター2』も最終的には小さい店舗にも入りましたからね。でも、あれも発売当初はあんまり出なかったっていう話で、だから回ってきた部分はあります。セガの人気ないゲームは、販売で売れないからどんどん回して、無理矢理割り当てられるんですよ。

B：当然、稼動率も悪かったですね。会社の流れとして、そうなってるところがありましたよ。

——システムというか、伝統みたいなものですか？

A：声の大きいところが勝つような部分がありますから。

——声の大きさなら現場も負けないのではと思いますが。

A：途中で遮断されちゃうんです

いま、セガに言いたいことは何ですか？　『パンツァードラグーン』のためだけにXboxを買うのはばからしいので……。（岡山県　RYO）

よ。どっかに防音壁があって。

——失礼ですけど、さっきから聞いてると、同じ社内なのにセガでないような……。

A：うーん、正直言うと「ゲーセンの店員じゃないか」ってのはありましたよね。大卒で入社して、あっちの、同じ会社なのに〝あっち〟ってなっちゃうんですけど、他の部署が羨ましかったですよ。販売部署の人ですら「AMだけには行きたくない」って言ってましたからね。

B：AMへの異動は〝施設送り〟って言ってましたよ（笑）。さっき言ったように、店舗にいる社員は少なくて、エリアで集まって団結するっていっても20人くらいにしかならないんですよ。発言力が伴わない。

——どの部署が羨ましいと思っていましたか？

B：私はゲーム好きなんで、ゲーム店舗でも満足してましたけど。

A：どこが羨ましいっていうより、とにかくAMから出たいっていうのはありましたね。土日は書き入れどきだから当然仕事ですよね。いちおう週休2日で割り振って休めるんですけど、ハッキリいって消化できないんですよ。有休なんてとれやしないし。

B：昔は有給を買ってくれるシステムもありましたよね。でもあれも使えたわけじゃなくて、有休20日あるなと思ってたら、知らないうちになくなってた。

——労働組合の活動などはなかったんですか？

A：あったんですけど、オープンシップとかいって希望者のみなんですよ。入社と同時に強制的に入るとかはまったくない会社ですよ。組合の力も強くなかったんじゃないかな。で、コスト面の切り詰めが進められていったのが、2000年のリストラに行き着くまでの数年ですね。



Aさん
'92年入社、2000年退社。セガAM施設数店舗に勤め、現在は他社AM施設に勤務。

コンシューマ部門は金喰い虫？

——2000年はヤバイ雰囲気が充満してたわけですか。

A：でも、AMはそれなりに稼いでるって思ってましたからね。金喰ってるのはコンシューマ部門じゃねーか、売れないゲーム作りやがって、みたいな。

B：うん。なんでハードにこだわってるんだっていう気持ちもありましたね。他の部署の尻拭いさせられてんのかなって。ドリームキャストが売れてないのを見ると寂しかったですよ。

A：メガドライブのときからもそうだったけど。『テトリス』出したかったんですけどね〜。あれ工場にあったよ。

B：え、できてたんですか？

A：工場研修に行ったとき置いてあって、「これ売れない」とか言われてたよ。その前にはセガもAMで『テトリス』出してたのにね。

——さきほどAMを抜けたかったと言ってましたけど、無理な話だったんですか？

A：2年目からの社員に対して、青紙とか黄紙とか……。

B：ああ、異動は青紙だったと思います。いろんな用紙を色で呼び分けてたんですよ。

A：いわゆる異動願いです。それを年度末に出せるシステムはあったんですけど、希望しても説得されたりとか、そもそも受け入れ先がなかったりとか。うまくタイミングとスキルが合った人だけが異動できたようです。希でしたけど。

B：でもAMを出た人間が、他部署で上手くいったって話も聞いたことないです。

A：逆もあったけどね。AMに来た人、まあ彼らは希望したわけじゃないと思うんですけど、他の事業部の縮小もあったんでしょうね。一時期は親会社のCSKからも来てましたから。だからって現場で使えるわけないと思うんですよ。彼らもそのギャップに悩んでたし、ある意味辞めさせるために派遣し

いま、セガに言いたいことは何ですか？ もちょっとCMのセンス良くしてください。『Rez』なんて売る気がないのか？ と思えます。CM費用を体験版の配布につかった方が売れたのでは。（神奈川県　タームネーター）

たんじゃないかと。

――上層部はAMを軽んじてるんですかね。AMの収入って重要だったと思うんですが。

A：まあ、こっち側からの意見でしかないんですけど、毎日小銭が入ってオイシイ程度にしか考えない人もいたんじゃないんですかね。

――逆に、セガのAMの運営で、これはうまいと感じたことってありますか？

B：あまりないですね。同じ基板を使い回すことくらいは、すぐに思いつくことだし、『バーチャファイター2』とかはゲームの力がすごかっただけだし……。Aさんは何かあります？

A：う〜ん、全社規模の展開っていうと全国大会とか？　でもマスコミ集めてとかってなると、G－GOクラスじゃないとね。どっちかっていうと、セガというブランドそのものが強かったんですかね。

B：それはありますね。ゲーセンだとセガの名前は売れてますね。

A：それが大きくなりすぎて、本部の上の人が勘違いしちゃったような……。バンダイとの合併話があがったときなんか、個人的には喜んだんですよ。バンプレストの景品がいっぱい入ってきて、あのキャラクターのコンテンツを使えるなら困らなくていいやって。ぽしゃっちゃいましたけどね。

B：上の人は、合併はAMに影響しないって言ってましたよね。

A：現場を見て回ってくれる人なんて、ごく一部だったし。AMの収入より、ハードで成功したときのことを考えてたんじゃないかな。任天堂があれだけオイシイ思いしてたわけだし、じゃあウチもっていう具合にハードにこだわってたところはあるんじゃないですかね。

B：そういえば、店でもドリームキャストの宣伝しろって言われましたよね。

A：そうそう。チラシ貼ったり、ドリームキャストの試遊機を置いたり。ゲーセンの中で、タダでゲームやらせてどうするって感じでしたよ。

――たしかに（笑）。ハードを売りたい気持ちはわかりますが、現場の雰囲気はわかってないというか……。情報の交換は難しかったんですか？



Bさん
'94年入社、2000年退社。西関東のAM施設から関東のAM施設へと勤務していた。

A：我々がいた後半になると、LANでつながった社員掲示板もありましたけど。あ、「社長に物申す」みたいなコーナーができてましたね。ちょうどリストラの時期ですよ。人が少なくてどうにもならないとか、いろいろ書き込まれてましたね。

――その意見に対する反応はあったんですか？

A：レスはなかったですね。

B：いや、少しはありましたよ。

A：「我が社も苦しい時期なので、一丸となって……」みたいなやつでしょ？　最終的には〝がんばってください〟みたいな感じでしたからね。

――そんな苦しい時期を経て今に至るわけですが、大改革を行った結果をどう見ていますか？

A：ソフトだけ出してる今の方がいいんじゃないんですかね。セガ施設で現役の人とも会う機会があるんですけど、今はヘンな機械を割り当てられることもなくなったっていいますし、結果としてスキルアップしてると思いますよ。

B：今でも日本一だと思うんですけど、G－GOなんかはゲームがあってカラオケがあって、他とはグレードが違うってことを見せつけてますよね。ソフトとAMで経営している今の状況が一番だと思いますよ。

――それでは最後に、今のセガに贈る言葉を。

A：今はセガからゲームを買う立場になってますからね。いいゲームを作ってください、というところでしょうか。

B：応援しているというか、やっぱり気にはなるんで、がんばってほしいですね。

松田剛（まつだ・つよし）：74年生まれ。ライター。別稿を含めて多数の方に取材協力をいただきましたが、とにかく思い知らされたのは、良し悪しはあれ「セガも企業である」という現実。そんなセガにかける期待は、あまりに大きすぎるのでは？

賞賛と願望入り交じる期待派意見

★ハードを捨てたことは英断だと思う。セガはゲーム低迷期でもある現在、唯一「キラーソフト」を産みだせる会社なのでこれからもさまざまなハードで大暴れ?? してゲーム業界を活気づけてほしいです。（福島県　KEN）

★セガは面白いゲームを安定して作る数少ないメーカーだと思う。ただ、DCのCMによって植えつけられたマイナーイメージが痛い。それを払拭し、ゲームの面白さのみを伝えられれば日はまた昇るのではないでしょうか。（青森県　蝦名崇裕）

★今になってセガのすごさに気づきました。セガにはまたいつかハードを作ってほしいです。（石川県　昇尊和）

★ハード生産しなくなったコトでのびのびとやってる風に見えるのですが……ある意味一番元気な会社？（茨城県　なつ）

★実力あるメーカーなのだから立ち直ってほしい。一般人にも認められてほしい。（神奈川県　たれはむすた）

★サターンで出てたソフトは良品ばっかだったんだから、それをリメイク、又はリバイバルしてまた売り出してほしい。（栃木県　岩瀬玲子）

★1500円～2000円の低価格シリーズに参入して、ムービー系アドベンチャーを安価にPSで再リリースして欲しい。（茨城県　妖怪出魂）

★ソフトウェアとゲーセンで頑張って下さい。（愛知県　白くま）

★すごくいい風が吹いている様に見えますよ、素人目には。高く、高く飛んでください。（大阪府　あきひと83）

**セガがハードから撤退し、マルチプラットフォームの道を歩みはじめた。大手セガの参入とあって、セガハード以外のユーザーは歓迎ムードだろう。しかし、セガハードユーザーたちはどうだろうか？
ゲーム批評読者たちの交錯した思いを今ここに収録。**

ことは すか？

★セガを愛する人々を良い意味で裏切り続けていって欲しいです。（倉敷市　うどん）

★目指せ！　世界一のソフトメーカー!!　でも、その前に『サカつく2003』はマジメにつくってくれ。（岩手県　HA-21S）

★今や、セガの動向がハードの売り上げを左右するまでになったと思う。（岩手県　本城勝志）

★マルチプラットフォームで我が道を進んでください。（愛知県　紫紺の星条旗）

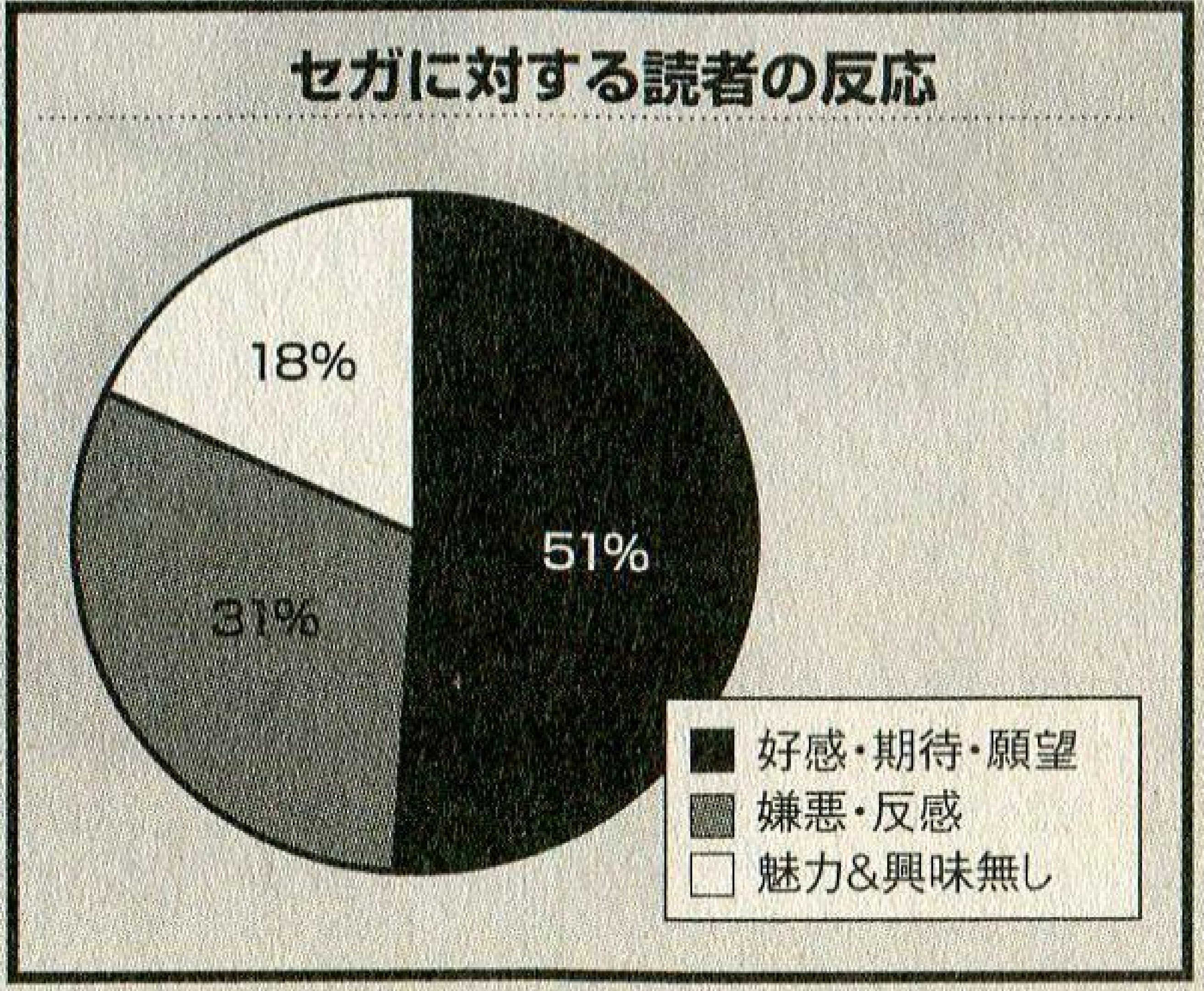
★やるからには一番を目指せ！（神奈川県　ねむき）

★マルチプラットフォームを宣言したいま、言葉通りすべてのハードでさまざまなゲームを出してほしいです。いままでセガのハードを買ったことがないため、セガブランドのゲームはほとんどプレイしたことがないのですが、PS2やGCでプレイできるのが楽しみです。（新潟県　佐藤正）

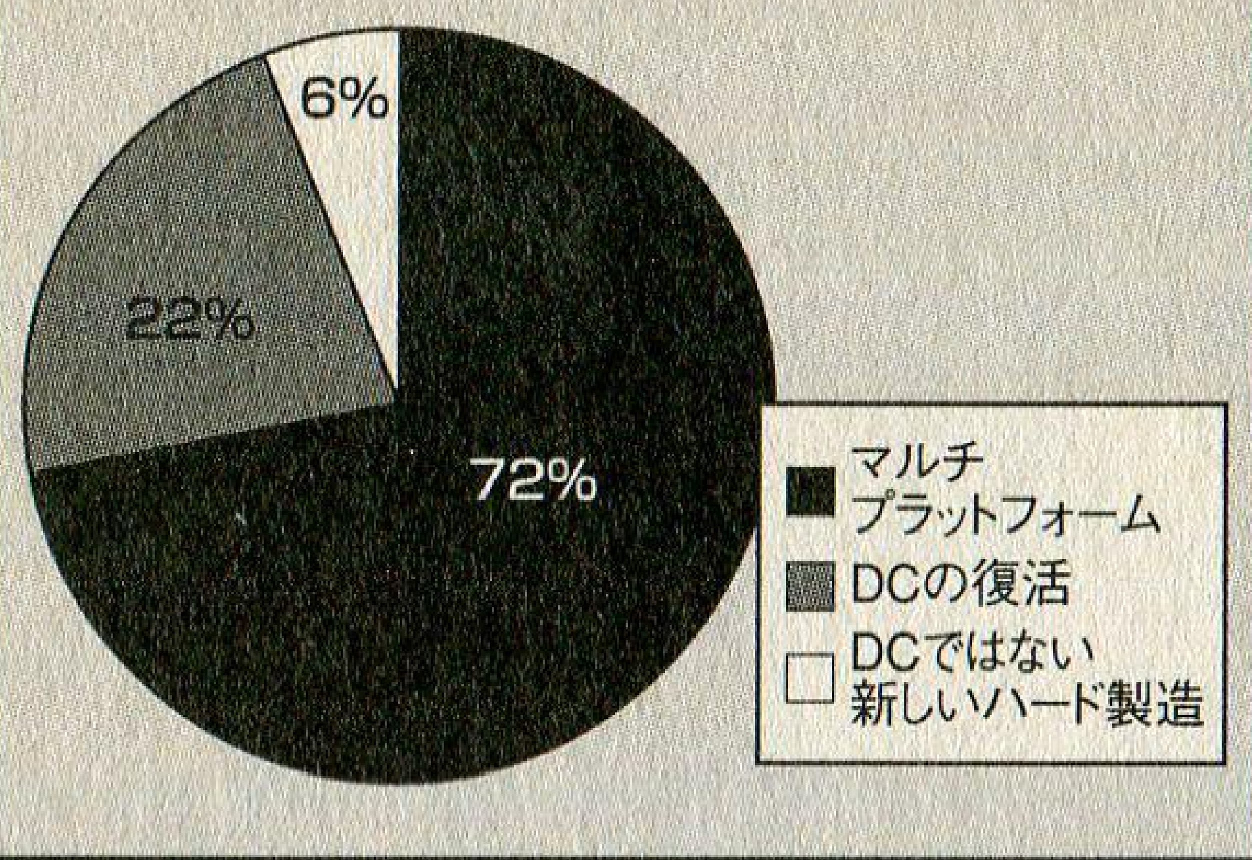
★早く『サクラ大戦』シリーズ出してください！　PSユーザーなので、プレイしたことないんですよ。待ってますよ。（大阪府　かどまじんDK）

★ともかく面白いソフトを、面白いゲームを作ってほしい。セガバンダイ……今なら行けただろうか？（草加市　J・BOY）

★10年後でも、20年後でもいいか



好感・期待・願望のハガキから
これからのセガにどうなってもたいたいか？



ゲーム批評 読者激白！
今、セガに言いたいなんで

ら、もう一度ハードメーカーとして挑戦してほしい。待ってますよ。（東京都　G.CAR.STK）

★今一度世間をあっと言わせてください。（岡山県　ハートフル）

★DCソフトも出してください。（新潟県　N64団）

★ドリームキャストは良いハードでした。（静岡県　ペタジーニ）

★新ハード　信じて待ちます　新ハード　（神奈川県　daI）

手放しでは喜べない！セガに対する辛口意見

★ソフトをいろんなハードに提供してるから、何のハードに何のソフトを出しているのかよく分からない。（新潟県　NOB）

★マルチプラットフォームで潰れないようにしてください。（山口市　内山和彦）

★開き直って吹っ切れたみたいでもあり、セガでいたほうが良かったり、いろいろあるみたいだが、セガに興味が無いからどっちでもいいや。（新潟県　岡崎和夫）

★インターネットで1000万円プレゼント、なんてのをやっていましたが、そんな余裕あるんですか？（千葉県　ラッキーマニア）

★DCの予定タイトルは全て出す……と言っていた話はどうなっているのでしょうか？　昔のSSの『バーチャ3』みたいになりそうなのですが……。（神奈川県　ターミネーター）

★今何してるんですか？　どこにいるんですか？　ライトユーザーには見えません。存在が。頑張って。（京都市　マツオ）

★今の小・中学生と一部の高校生に悪い印象を与えたままになっていると思うのですが。（岩手県　ホワイトオックス）

★よく考えたら、セガハードは好きだが、セガ製ゲームは嫌いだった。（三重県　ぷーすけ・ぷー）

★メガドライブのサードパーティが好きだったから、ソフトメーカーになったセガにはあまり期待していない。（大阪府　佐武隆次）

★商いをナメるのはいいかげんにしろ。（埼玉県　二代目伊集院光）

★ハードのアフターフォローをもう少しきちんとやってください。（埼玉県　左真紀）

★新作をシステム基板と抱き合わせで売るのはやめるべきだ。差別的なことはするべきではないと思います。（石川県　Z・N）

★企業責任としてDCのソフトを供給し続けてほしい。（府中市　田村宣仁）

★今からでもDCの生産を復活させてください。ファミコンが未だに生産されてるんですよ。ソフト出てないのに。まだDCのソフトはリリースされてるんですよ。少しづつでいいから、出してほしい。ソフトが出ている以上、ハードメーカーとしては責任持つべきだと思う。（京都府　連打馬鹿）

★とにかく、まともな「ゲーセンのサービス」を提供してください。全然魅力を感じません。（愛知県　スカタン1号）

★社内に座敷牢【パソナルーム】を造らないでほしい。（長野県　怪光線）

いま、セガに言いたいことは何ですか？　メガドラはじめました。（福岡県　新飼隼人）



未だドリームキャストと歩むメーカーの本音と今後

ドリームキャストの生産が中止されてから1年以上。それでも販売を行っているメーカーの思惑とは……。

DC市場で闘うメーカー

ゲームソフトの新作発売スケジュールを見ると、ドリームキャスト（以下、DC）という生産が終了してしまったハードに対しても発売予定の発表がなされている。単純に考えれば、終わったハードというネガティブなイメージがつきまとう市場へソフトを投入することにメリットはないように思われるが、それでも現実にDCで発売しようとするメーカーはある。そして、そのメーカーのほとんどが、昔からセガハードを主な市場としてきた会社ばかりなのも興味深い。これは単なる偶然でなく、彼らにしか見出せないようなメリットが存在しているはずである。はたして、そのメリットとは？　また、確実にやってくるであろう市場の結末に、どう対応していくのか？　多くのソフトメーカーはもちろん、販売店などの流通、ひいてはユーザーからも見放されつつあるDC市場に、今なお固執しようとする一部メーカーの思惑を明らかにしていきたい。

既存ユーザー層の確保

はじめに取材したのは、NECインターチャンネル株式会社でチーフプロデューサを務める多部田俊雄氏である。多数の美少女キャラクターゲーム（いわゆるギャルゲー。ここでは多部田氏の表現を尊重）をDCに投入してきたが、今後のリリースも予定されている。DC市場は多部田氏にどのように映っているというのだろうか？

「まず、DCファンという確固たるユーザーがいることが大きいですね。コア層といえばコア層ですけど、確実にソフトを見てくれる層でもあるんです。その層の確保がDCではやりやすい。PS2の一般市場で出した場合に埋もれてしまうようなソフトが、DCでは埋もれずに注目してもらえるんです。さらにいえば、DC市場で口コミで広がったものが、PS2に移植する際にもパワーとなり、販売数を確保できるということもあります。DCで足場を固めてから、他ハードへ移植するパターンは有効ですね」

たしかにDCを愛して止まないユーザーは、いい意味で〝拾い上げる〟才能があるように見える。そんなユーザーがいるかぎり、DCが市場として成立するという多部田氏の発言ももっともであろう。ただ、だからこそ市場の縮小傾向は痛手になるはずだ。

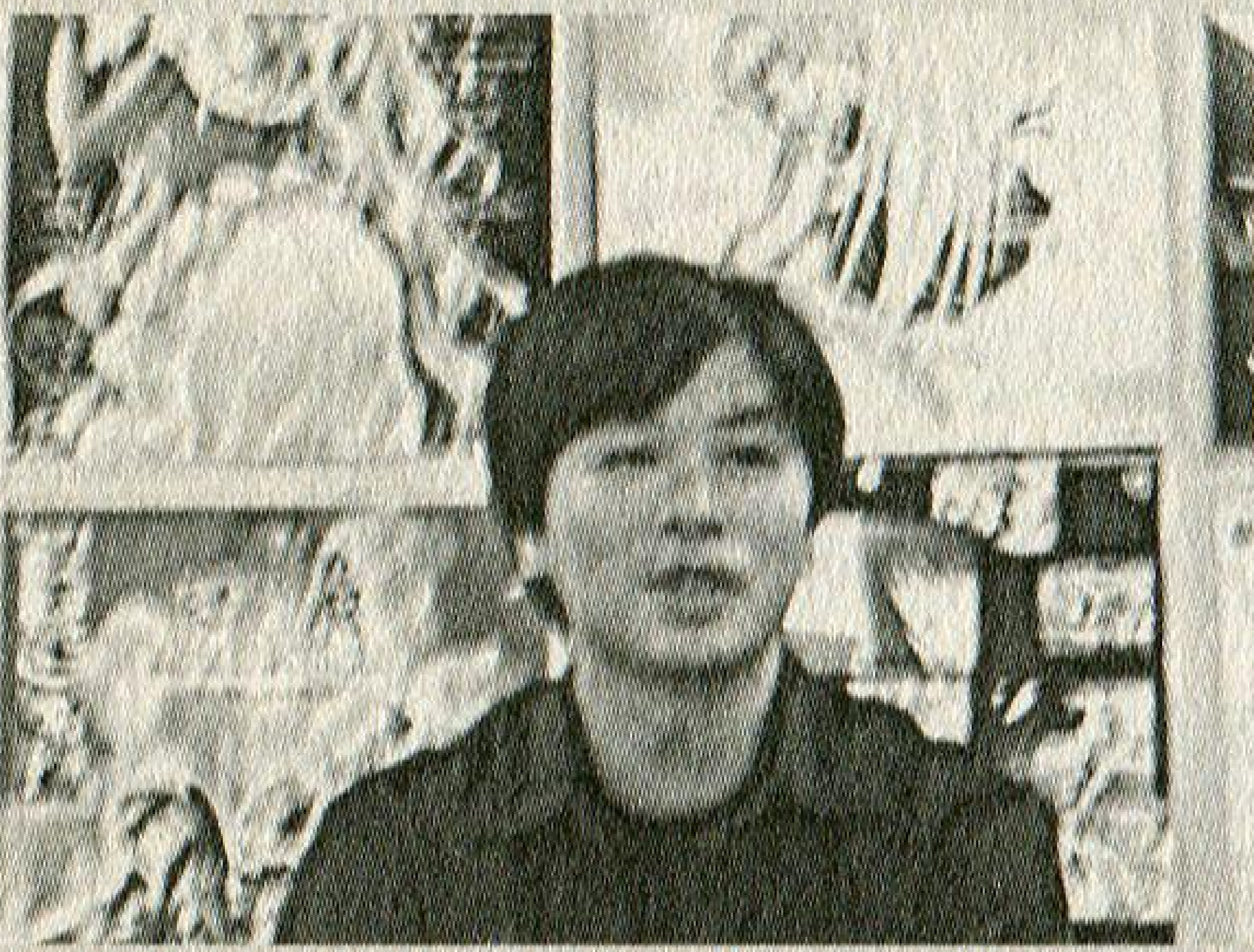
「痛いのは痛いんですけど、みなさんが思っているほど縮小してませんよ。増えることはないにしても、DCユーザーはDCユーザーであり続けると思ってますので、ハードが壊れたぶんだけ縮小して

セガ地獄

いるように見えるのではないでしょうか。セガさんが撤退したからといって、ユーザーがハードを捨ててしまうわけでもなく、ハードがあって、欲しいソフトが出れば、それはそれで買う。単純にそれだけなんです。むしろ悲観すべきは、撤退イコール、ユーザーがいなくなるという短絡的な考えで流通が引いてしまうことで、それが深刻といえば深刻ですね。ただ、通販やドリームキャストダイレクトがありますし、秋葉原の店舗では今もDCコーナーがあります。そういった部分では大きなタイトルを出すときはしっかりお力を拝借できていますので、大都市では問題ないですよ。今後もDCソフトをリリースしていくスタンスは、少なくとも向こう1年くらい変わらないと思います」

市場に終わりがくることを認めながらも、現状で確固たるユーザー層が存在することを再三強調する多部田氏だが、DCでソフトを発売する理由は他にもあるという。

「PCエンジン末期の『同級生』や、サターン末期の『Piaキャロットへようこそ!!2』が10万本出たように、撤退市場でもキャラクターゲームが強いことがあります。ただ、それ以上に2Dのキャラクターゲームで同じものを作るのであれば、PS2よりもDCの方が、ハードの特性としてやや作りやすいんです。または音声のマルチストリーミングライブラリが無償で使えるとか。そういった現場的な理由がひとつ。ふたつめは、私がNECの入社試験を受ける前にセガさんを受けているほど、昔からセガ好きということです(笑)。NECのPCエンジンでアーケードゲームの移植を開始したときも、最初にお話を持っていったのはセガさんでしたね。内定断わった1年後くらいにひょっこり、タイトルくださいと。当時は今以上におおらかだったというか、セガという人柄に惚れているところもありますね」



向こう1年くらいはやるとDC市場への意欲を失っていないNECインターチャンネル多部田　俊雄氏

ジャンル独特の販売傾向や開発環境の優位性、そしてセガが好きというユーザー側ともとれる思い入れもまた、重要なファクターに違いない。事実、これらすべてがユーザーにソフトを提供するうえで必要不可欠なものだ。多部田氏は「価格に見合った娯楽性をパッケージしなければならない」という言葉を用い、その娯楽性を期待するユーザーが目に見えるDCの市場を、自然と最前線のターゲットに定めたにすぎない。では、そんな価値を残すDC市場へ向けて新規のソフト供給をほぼなくした、ソフトメーカー・セガに対して思うところはないのだろうか。セガがDCソフトを頻繁にリリースしていれば市場が活発化し、NECにとってもプラスになると考えるからだ。

「たしかに市場の活発化につながるでしょうけど、セガさんのソフトとウチのソフトでは傾向が違いますから。ユーザー層が確定しているウチにとって大きな影響はないと思いますよ。まあ、市場はいつかなくなるんでしょうけど、それはみなさんが思っているよりも緩やかな下り曲線なんですよ。市場の変化が緩やかなら、そのうちに次の手は打てますしね」

セガの動向にかかわらず、現状の市場価値を最大限に活かす努力をしているということか。ユーザーありきという基本を忘れなければ、〝終わる市場〟へ必要以上の恐れを覚えることはないのかもしれない。

縮小市場における宣伝効果

NECインターチャンネルの次に取材させていただいたのは、株式会社トレジャーの前川正人代表取締役社長である。トレジャーは、スーパーファミコン全盛の時代にあって、末期に差しかかったメガドライブ市場へ参入した経緯をも

いま、セガに言いたいことは何ですか？
格ゲー、ニンジャ、ビーチバレーとテクモの出すゲームがとことんカブってくるんですけど、これは一体何ストーカーなんでしょうか？（埼玉県　耳だれ.com）

つメーカー。コンシューマ部門では、セガハードとともに歩んできたといっても過言ではない。そして今回もやはり、『斑鳩』をDCに投入（販売元はESP）しているのだ。御存知のように『斑鳩』はSTGであって、現在のDC流通の主流を占める美少女キャラクターゲームではない。トレジャーの目算とは、どこにあったのだろうか。

「NAOMIで作っていたアーケードのゲームなので、DCで出すのが自然な流れなんですよ。アーケードで成功した場合はDCの発売も考えましょうということで移植がこの時期になったわけで、まあ、そのあいだにDCがこんなことになりましたけど、別に販売できないわけじゃないですよね。そもそもアーケードのものをそのまま出せるのがDCなので、コンシューマで出す場合、DCでの発売は外せなかったですね。

あと、トレジャーさんはハードの売れないところばっかりで作るね、とか言われるんですが、結局それは、タイトルによると思います。一概にはいえませんが、ウチで作ってるようなタイトルは、基本的にはかなりのコア層に向けて作ってるので、見てくれるユーザーはきちんと見てくれるんですね」

こう前川氏が語るように、開発環境の問題ももっともだろうが、タイトルにユーザーがついてくるならPS2市場でも通用することになり、その市場の魅力は大きいはずだ。

「ユーザーさんからも『斑鳩』をPS2でっていうことは言われてたので検討はしていたんですけど、ハードの特性がありますからね。NAOMI用で作ったものをPS2に持っていこうとすると、どこか違うところが出てしまう。そういう違いがあると、ユーザーさんもPS2で遊べればいいのかっていうことになりますよね。それに極端な話、ウチのゲームをDCで出そうとPS2で出そうと、それほど本数自体は変わらない。DCで1万本のところをPS2なら10万本なんてことはありえないんですよ。それならどれが一番クオリティの高いものを出せるのかっていうのが重要であって、DCは当然の選択だったんです。NAOMIで出したものを、DCで販売せずにPS2でのみ販売するとなると、メーカーの姿勢としても問題があると思いますし、間違いなく暴動が起きますね。まあ、ウチは最初の3～4年はセガオンリーで出していたという流れもありまして、ウチのユーザー層とセガのユーザー層がかぶっている部分でも、DCで出す不利はそれほどありません」

開発環境を尊重し、その結果ユーザーにしっかりしたものを提供できる図式。そしてこれが会社の経営的に不利にはならないことはわかった。しかし、DCで出すことの明確なメリットは生まれないのだろうか。


ユーザーには一番良い形で提供したいとメーカーの姿勢を語るトレジャー前川　正人氏

「いや、なにより目立つということがあります。メガドライブでやってたときもそうでしたけど、スーパーファミコン全盛の中で出しても誰も相手にしてくれなかったと思うんですよ。そこでメガドライブで出すことによって脚光を浴びた部分もあるので、そういう土壌で出す意義は感じます。発表するだけでも宣伝効果大というオイシイところもありますし、30万本とか狙うわけじゃなくて、数万本出すならいい市場ですよ。実際採算が合います。まあ、DC最後の1本になると面白いかなと思ってたんですけど、今でもけっこうタイトルが出てるんで、目立ち度合いが足りなかったかな（笑）」

なるほどである。そもそも我々が本稿で取材に訪れたのも、DCで新作を発表していることが珍しいと感じたからで、思惑どおり注目させられたことになる。『斑鳩』という良質のソフトでさえ、PS2市場であれば埋もれて不思議で

まだまだ不完全燃焼!? DCに残るかがり火たち


SS以降のセガハードに主に移植されてきたキャラゲー、最後まで残り続ける根強いジャンル


セガ信者と呼ばれるユーザーに強い支持を受ける『斑鳩』

斑鳩IKARUGA	好評発売中	トレジャー
パンドラの夢	好評発売中	NECインターチャネル
君が望む永遠	好評発売中	アルケミスト
僕と、僕らの夏	好評発売中	キッド
ミッシングパーツ2	10月24日	フォグ
雪語り for DC	11月予定	TAKUYO
ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	2002年予定	アーベル
クラッピーパーク（仮題）	2002年予定	フジコム
モンスターをつくろう！	発売未定	セガ
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	発売未定	プレイモア

この他にもたくさんの販売タイトルがございますが、掲載スペース上の都合のため、控えさせていただきます。ちなみに10月以降の販売本数は26本。（9月12日調べ）

ないことを考えれば、現状を逆手にとった宣伝手段だ。ただし、タイトルが少なければ少ないほど注目度が上がる一方で、セガがDCソフトを発表し、市場が活発化すると仮定したときはどうだろう。多部田氏にもうかがった同じ質問を投げかけたところ、前川氏は、それはそれでチャンスと答えた。

「クリエイターからすればノウハウも蓄積されてますし、すぐにゲームを作れる環境。DC市場が残っていくのであればウチにとってはチャンスですよね。ただ、小ぢんまりやってるウチと違ってセガは大手であって、きちんとした売り上げを出さなくちゃならないから。社運を賭けたタイトルをDCで出すのは無理でしょう。現状のDC市場で30万本クラスは出せませんよ。私だって、20万売らないと採算が合わないようだったらDCはお断りです（笑）。だからメインタイトルは他のハードで出してもかまわないですけど、5万本クラスでもセガ独特のゲームをDCで出してほしいっていうのはあります。あ、『モンスターをつくろう』がDCで出ますね。こんな感じで、タイトル数が少なくても良いので出し続けて欲しいですね。」

セガとつき合いの長い前川氏にとって、セガの経営状態を見て過度の期待をかけることはできないのだろう。むしろ、死力を尽くして倒れることは避けてほしいらしく、強大なソフトハウスとして君臨してほしいと願っていた。また、セガハードがなくなることで、トレジャーの今後の指針を模索しなければならないが、開発環境の中でGCが有力とも語っていた。

DCはセガの目に映らない

最後に、今回の2社の取材から見えたDC市場でのメリットを整理してみたい。

第一に、熱きDCユーザーが今後もターゲットとして有望であり、これに応える開発ノウハウが万全であること。

第二に、発表自体に宣伝効果があり、5～10万本の販売を狙うには適していること。

そして、市場には終わりが訪れるものの、終わりに至るまでの速度は緩やかで、当面の利益を見込めるということである。

セガハードとともに歩んできたメーカーは、うまく活用している。セガ信者と呼ばれる熱きユーザーが、DCに残っているからこその市場をだ。しかし、その熱きユーザーを育ててきたはずのセガはどうだろう。DCを除くマルチプラットフォーム戦略に目を奪われてはいないか。もちろん、これは企業・セガの決断ではあるが、異口同音にユーザーありきを唱えた逞しき2社に真摯さを覚えてしまう。戦って敗れろとは言えないものの、今一度DCを見つめ直してほしい気はする。はたしてこれは、過度の期待だろうか？

松田剛（まつだ・つよし）
74年生まれ。ライター。多部田氏によると、コンシューマで表現できるエロ規制は、セガよりソニーの方がおおらからしいです。ま、コンシューマなんで、限界は知れてるんですけど。けっこう意外じゃないですか？

セガが勝った&負けた瞬間

セガハードの長い歴史の中で、セガはどのように勝ち負けに絡んできたのか!?

最初の敵は友人（ファミコンユーザー）～SC／SG編～

自宅でテレビゲームやりたさにSC-3000またはSG-1000を買ってしまった83年当時のゲーム大好き少年が、自分の持っているゲーム機はどうやら時代の趨勢ではないということに気づくには、それほど時間がかからなかった。たしかに『トランキライザーガン』や『スタージャッカー』といったゲーセンのゲームがまずまずの再現度で遊べるのは感動的だった。しかし、それ以上に、ファミコンとかいう任天堂のゲーム機のソフトは、どれも絵がきれいで、キャラクターの動きも実にスムーズだった。それらを得意気に披露するファミコンオーナーの友人の横顔を見た時に生まれた穏やかならぬ感情――これがおそらく、セガハードユーザーが味わった初めての「敗北感」である。この時にサラリと鞍替えできなかった（精神的・経済的に）不遇なユーザーは、自分自身を騙す術や詭弁がうまくなっていく自分を感じつつ、ますますセガハードおよびセガゲーに過剰な愛情を注いでいくことになる。

「勝負師」としての自覚 ～セガマーク3編～

ハード性能で敗北感を味わったセガユーザーにとって、SC／SGシリーズの上位互換機種、セガマーク3の登場（1985年）は、大いに溜飲を下げる出来事だった。ファミコンをひと回り凌駕しているスペックのマシンの登場によってセガファンのコンプレックスは解消されたかに思われたが、それも一瞬に過ぎなかった。『ゼビウス』（84年）の移植版の登場でにわかに盛り上がり、『スーパーマリオブラザーズ』（85年）の爆発的ヒットですっかり勢いづいたファミコンユーザーが、今度は「ゲーム機はやっぱ、面白いゲームソフトが遊べてなんぼでしょ」などと言い始めやがったのだ。そのくせヤツら（笑）は、ユーザー人口や売り上げといった数字の優位性をことさら強調するので、まるでお話にならなかった。

そんな迫害にも似た中傷を受けつつも、セガノゲームハサイコウ、セガノゲームハサイコウ……と念じ続けていたユーザーに光明が差したのは'86年。6月に『ファンタジーゾーン』、12月に『スペースハリアー』と、当時のセガアーケードゲームの最先端を象徴する大人気タイトルの移植版が発売されたことによって、セガハードユーザーが誇りを取り戻したばかりか、それまでセガハードに関心のなかったミーハー・ゲーマー層にも、その存在を少なからずアピールしたのだ。これら2作品が脚光を浴びたのは、決してオリジナルの知名度だけが原因ではなく、むしろ「オリジナル版と圧倒的に性能差があるハードでよくぞここまで再現した！」という、コンシューマソフト開発技術力にたいする賞賛が原動力となっていた。これ以降セガハードは、「売り上げ台数がファミコンの足下にも及ばないマイナーな家庭用ゲーム機」というだけでなく「セガ製の良くできたゲームが遊べる家庭用ゲーム機」としても少しずつ浸透していくようになった。同時期のファミコンでは『ドラゴンクエスト』シリーズのこれまた化け物じみた大ブームがあったりで、数字上の圧倒的不利は揺るがなかったものの、熱心なセガハードファンの心中には、ちょっとやそっとでは揺るがない、不敵な自信の炎が宿ったのだ……。

セガ地獄

遥か海の向こうでの吉報に沸く
～メガドライブ編～

'87年後半から顕著になってきた、総合ゲーム情報誌「BeeP」（ソフトバンク・休刊）の、扇情的なセガハード持ち上げ企画の後押しもあって、ますます鼻息を荒くするセガファン。そんな彼らが「今度こそ任天堂ハードの牙城（Beepで覚えた単語）を崩せるかもしれない!!」とおおいに期待したのが、従来のゲーム機とは一線を画するAV表現を実現する〝16ビットCPU〟搭載マシン、メガドライブの発表だった。当時の次世代コンシューマハードの先駆となるこのハードは、多くのゲームファンに注目されたものの、'98年10月の本体発売以降は意外なほど盛り上がりに欠けた。依然衰える気配のないファミコン人気、メガドライブ発売直前任天堂の新ハード情報がアナウンスされるなど、たしかに順風満帆な状況ではなかった。しかしそれにも増して、初期のゲームソフトが質・量ともにあまりにマズかった。メガドライブソフトのラインナップがやっと充実しはじめるのは、参入サードパーティーの第1弾が出揃い始める'90年以降だが、それまで辛抱しきれなかったユーザーは「メガドライブってマニアックなゲーム機だよねー」と言いつつ、満を持して発売されたスーパーファミコンに乗り換えていった。逆に言えば、この〝冬の時代〟を乗り越えたユーザーこそ、史上もっともディープなセガファンだといえる。

その後、メガドライブは、ハード性能をフルに生かした、まさに「（セガ製の）良くできたゲームが遊べる家庭用ゲーム機」として、硬派なゲーマーを細々と満足させていった。約7年にも及ぶソフト供給期間のうち、メガドライブが国内シェアのトップに立つことはついになかったが、海の向こうでは、ジェネシス（海外版メガドライブ）が、NES（海外版ファミコン）およびスーパーNES（海外版スーパーファミコン）のシェアを着実に凌駕していった。決め手となったのは、本体価格の段階的な値下げと、世界市場を意識した完成度の高いセガ製アクションゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の発売が絶妙のタイミングで重なった'91年。ジェネシスの欧米での圧勝ぶりが伝えられるにつれ、国内のメガドライブユーザーは、喜んでいいのやら嘆いていいのやら、複雑な心境を味わうことになる。

夢幻泡影
～セガサターン編～

32ビットRISCチップのツインCPU仕様、本体同時発売ソフトが対戦格闘ゲーマーに絶大な支持を受けているアーケードゲーム『バーチャファイター』の移植版……ということで、'94年の32ビット次世代ハードラッシュ期に鳴り物入りで登場したセガサターン。〝同期〟の3DOは松下、プレイステーションはソニーといった具合に、対抗馬はコンシューマハード初参入メーカー勢揃いとあって、セガファンも「今度こそ」の思いで動向を見守った（もちろんセガサターンを買って）。出だしは悪くなかった、むしろ絶好調だった。翌'95年末に発売された『バーチャファイター2』がセガコンシューマソフト史上初のミリオンセールスを記録するなど、'90年代後半のスタンダード・マシンになる期待を多くのユーザーが持った。だが、そんなものにはなれなかったことを後の歴史が教えてくれた。〝世界のソニー〟はコンシューマゲーム業界でも強かった、と言わざるを得ない。

耐え難きを耐え忍び難きを忍ぶ
～ドリームキャスト編～

あまりの連戦連敗ぶりに現実認識能力がすっかり低下し、無茶な持ち上げが目に余る状態になってきたセガファンにシビアな現実を叩きつけたのは、'98年11月に〝新生セガ〟のイメージ戦略のもとに発売開始したドリームキャストが、2001年の3月末日で本体生産を終了するとのアナウンスだった。これは、コンシューマハードメーカーとしてのセガの、事実上の〝終戦宣言〟だった……。

戸塚伎一（とつか・きいち）：「ふり向けばセガがいる」（KTC）「ふり向けばセガがいる2」（同）といった著書でセガを自分史に重ねてふり返ってきたフリーライター。ゲームネタの3～4コマ漫画を書くのが好きな1971年生。

いま、セガに言いたいことは何ですか？ ソニー、セガ、ハドソンでPS3作ろうぜ。（青森県　ゲイリームーア）

セガタイトル 姓名判断

知的探求心？ 好奇心？ もちろん……。

数ある中の確かな1つ

毎朝出勤・登校前にやっているTVの占いコーナー。この結果によって毎日喜んだり、ちょっとブルーになったりして家を出るものである。

その日の占い通りのことが起これば、「うわっ、当たっちゃってるよ。」なんてことになるのだが、何も起きなければ占いのことなど忘れて何気ない生活を送る。

当たるも八卦、当たらぬも八卦、占いとはそういうものだと言われているがまったくもってその通りなのだろう。

そんな前提を踏まえたうえで、敢えてこの企画に挑戦しようと考えたわけなのだが……どうだろうか？　この時点でこの世の中には大きく分けて2種類の人間がいると思う。隣の表を見ずにここまで読んだかたと、見てからここを読んでいるかただ。

見ずにここまで来ているかたはそのまま前提を踏まえた上で、表へと進んでいただきたい。

表を見てからここを読んでいるかた、占いとはこのようなものである。例えあなたの望んだ結果になっていなかったとしても、ここで紹介しているソフトたちの売り上げや状況が変わるわけではない。

これが占星術や生年月日占いといった、別のものになればまた違う結果になるのである。

しかしながらこの姓名判断もまた1つの答えだということを受けとめてもらいたい。

ユーザーとして客観的に見た時、編集部では隣りの表がそれほど間違った結果をはじき出したとは思ってはいない。



「セガサターン、シロ！」という言葉を元にセガサターン時代を支えた「せがた三四郎」



こちらは自分を売ったのか、DCを売っていたのか良く分からないまま表舞台から遠ざかっていった湯川元専務

確かに元は人間に対しての占いであるから、解答も人間に対してのものになってはいるが、仮にソフトを人間として見たときに、そのソフトがこんな人間になりそうだなぁ～、といったことを考えてもらえれば良いのである。

セガタイトル過去から現在までのソフトを隔てなく揃えたつもりなので、過去の思い出と共に振り返ってもらえればと思う。

また、「これが入ってないじゃないか！」というかたは、ぜひとも御自分で占っていただきたい。

どんな結果が出ようとも責任は取りかねますが……。

（編集部）

山本翁氏による姓名判断結果リスト

○アレックスキッドのミラクルワールド……波乱富貴、徳望のある霊位を示す吉数
才智に富み権力徳望に恵まれ、才能を活かし指導力があり、衆人の信望も厚く、地位と名声を得る成功運です。権力的な野望に走ると、裏面に波乱の凶相がありますから、謙虚さがないと吉変じて波乱の人生になりかねません。

○アウトラン……陰陽和合の天恵ある霊位を示す吉祥数
跡取りになることが多い。
温和な人柄で着実に努力して次第に富貴繁栄する吉祥数ですが、強運だけにワンマンになりやすく、お坊ちゃん気質になりますと気運が衰えますから、順和雅量を養うと強い発展をします。

○SHINOBI……天徳地祥の霊位を示す吉祥数
福禄豊かな天賦の才能に恵まれ、温和な人柄が衆人の信望を集め、リーダの風格がいっそうその気運を助長し、富貴や名声を得る強運数だけに、裏面に親分肌な所があり、人の制約が嫌いで反発性を持っています。人に親切でお節介をし過ぎる点は慎みまないと、人に利用されたり損をします。

○おそ松くんはちゃめちゃ劇場……目的達成、憂患なく子孫繁栄、一身平安の吉祥数

○ソニック・ザ・ヘッジホッグ……破壊波乱、悲運の霊位を示す最凶数
散る、乱れる、壊れるの暗示のある悲運数で、事故遭遇や身内のトラブルなどが起きやすく、事業の倒産、病弱など肉体的・精神的に薄幸の傷心が続き、孤独に終わる悲運数とされています。

○レンタヒーロー!……才智鋭敏の霊位を示す大吉祥数
学問技芸に富む器用な人気運。明朗闊達で周囲を明るく盛り立て苦難も巧みに切り抜け、晩年発展し長寿をまっとうする吉祥数です。裏面が出ますと、少々急進的で感情に左右されると事を損じる危険性もありますから、一歩一歩進めば強い発展運が活かされ幸運な生涯となります。

○ナイトトラップ……福寿円満の霊位を示す大吉祥運
情味豊かな天賦ある福禄円満の象があり温和に富み人当たり良く、よき協力者にも恵まれて、富貴・繁栄・有徳と三大徳を具現する大人しい頭領運で、幸福な生涯を得ます。

○バーチャファイター……困難障害波乱の霊位を示す凶運数
知能に優れて、事業や仕事に才能を発揮するが、実力が生かされず人生に波乱曲折が多く、健康を害したり、事故や障害などで中途行き詰まり易い。智力や直感力の鋭さがこの数の天与ですから、これを磨くこと、頭の良さを仕事の道で活かすことが成功のポイントです。裏面に、空虚で飽き性な落ち着きのなさがありますから、浮動しやすい者は困難が多く、人のために損をしがちな人生となります。他の数との相関により大成功者もあります。

○パンツァードラグーン……興産宝財運の霊位を示す大吉祥数
才智豊かな興産運にして、物資四方より集まり来たり。財運にも恵まれる幸運数。協調性と丸みのある人柄が、人望を集めて次第に財をなす事ができます。

○サクラ大戦……波乱英雄変怪な霊位を示す凶運数
英雄的な親分肌で、情も厚く大物に見える反面、片意地で偏屈な好き嫌いの強い個性があるため、こちらが表に出ると、不和が生じ不利不幸を招き、波乱の人生となります。個性が活かされ良い意味に作用すると強い発達運となるのですが、多くは個性が活かされず不和波乱の多い人生になります。
また意見の合わない者もあり、相手の立場に立って報恩の念を養う努力が必要です。

○電脳戦機バーチャロン……内面破敗多く、努力せば吉祥を得る相半の数

○セガラリーチャンピオンシップ……破壊波乱、悲運の霊位を示す最凶数
散る、乱れる、壊れるの暗示のある悲運数で、事故遭遇や身内のトラブルなどが起きやすく、事業の倒産、病弱など肉体的・精神的に薄幸の傷心が続き、晩年孤独に終わる悲運数とされています。

○Jリーグプロサッカークラブをつくろう!……独立独歩、権威の霊位を示す吉数
権力型だけに向こう気が強く剛気果断のタイプ。プライドが強く決断力に富む強運数で、敗け惜しみが強く自我を表面化しますと、家庭内や社交上で不和を生じやすくなります。困難にも挫けない辛抱強さが天与ですから、自我を慎めば明るい人柄が好かれ幸運を得ます。

○せがた三四郎真剣遊戯……陰陽和合の天恵ある霊位を示す吉祥数
跡取りになることが多い。
温和な人柄で着実に努力して次第に富貴繁栄する吉祥数ですが、強運だけにワンマンになりやすく、お坊ちゃん気質になりますと気運が衰えますから、順和雅量を養うと強い発展をします。

○湯川元専務のお宝さがし……一家離散、逆難病弱来る亡身の凶相数

○ジェットセットラジオ……浮沈多く、一進一退の霊位を示す吉凶相半数
物事に根気がなく飽き性な性格が表に出れば浮沈の多い人生になります。また気迷いせず一筋道に専念すれば強い発展運となり成功を勝ちえます。投機的な諸事に走ると、一家離散など悲惨な人生の暗示がありますので、着実に進む努力が必要です。

○ファンタシースターオンライン……智謀と直感力の霊位を示す吉数
直感力が鋭く、活動力も旺盛で知力・権力・財力を得るボス的な手腕家だけに、勢いに任せて失敗を招くこともありますから、自己反省しながら進む雅量を合わせ持つ事が大業成就させ安泰を保つ秘訣です。

○セガガガ……孤独神経質の霊位を示す大凶数
破兆があり、浮沈多く神経質、潔癖過ぎて他人に厳しく、そのくせ自分は身勝手なため、家庭運も悪く、夫婦親子の争いも生じやすい。自らが素直になり自分の限界を知り、人との和合に努める事が自らを救うことになります。

○Rez……健全長生、円満の霊位を示す吉祥数
心身共に健全発展成功の地祥を得て、温和な性格と積極性に富む人柄が、衆人の信望を集めリーダーとなり、逆境にあっても挫けない天与により、富栄や名誉が得られます。移り気で変化を好み、人の制約を嫌うタイプで、外柔内剛で病気に強い。家庭内で外柔内剛が表面化しないことと、情に脆い点で損をしないように注意が必要です。

○ビーチスパイカーズ……陰性・陰湿、二相の霊位を示す大凶数
意志薄弱にして暗い気性。神経質過ぎて人との和を欠きやすく、中途挫折、辛抱強さの欠落で思うに任せて職場も変わりやすく、健康を害し家族縁も薄く、不和などのため孤独に見舞われる暗示があります。裏面は片意地な自己本位、調子の良い時はがらりと変わる二重人格のようなところがあります。自己の限界をわきまえ、忍耐力と相手に対する和合態勢を養わないと、対人関係に苦労が多くなります。

こちらの姓名判断は総画のみを対象とさせていただいております。

ドリームキャストは一体どうなってしまうのか!?

ハードの生産はもう終了したドリームキャスト。でもソフトはまだまだ売られている。この矛盾とも言える状況をショップのかたはどのように見ているのだろうか？

小売店が見るDCの行く末とは

ドリームキャスト（以下、DC）の生産終了から約1年。にもかかわらずソフトがリリースされ続けているこの状況下で、小売店はどのような対応を迫られているのだろうか。その現状と今後の行く末を確かめてみることにした。

取材に応じていただいたのは、秋葉原メッセサンオー本店店長の金寿彦氏と、TVゲーム専門店BIG大鳥居店店長、菅井氏のお二方である。金氏のメッセサンオーは、言わずと知れた大型店舗。多くのユーザーが足を運び、しかもDCの現在の特徴でもあるギャルゲーのメッカである。当然、DCソフトの販売スペースも広く、店内の大型モニターにはDCの新作ソフトのデモが流れていた。

対して、菅井氏のBIG大鳥居店は、店舗の規模こそ小さいものの、メガドライブやセガサターンソフトの充実した品揃えはコアの一言。これはセガ本社が居を構える大鳥居という地域性とは別で、元セガ社員でセガゲームマニアの菅井氏の好みが表れた結果だという。ただし、DCコーナー自体はそれほど目立つものではなかった。

規模も地域性も異なるふたつの店舗で、両者の回答にどのような差が出るか注目してみたい。

Q．現在、DC本体を求めてくるお客はいますか？　また、その需要に応える在庫をお持ちですか？

「探しにくるお客様は多いと思います。今でも月にひとりは必ずいらっしゃいますからね。在庫はないわけじゃないんですけど、さすがにもう入らないし、意味もなく出していたら瞬間的になくなるんで、わざと出さないようにしてるんです。『サクラ大戦4』が出たときには、記念っていう意味でドカンと出しましたね」（金氏）

「買いにくるお客さんは最近はいません。在庫も半年ほど前にすべてなくなりました。『サクラ大戦4』の発売のためにとっておきたかったんですけど、結局ダメでしたよ。ウチは中古販売もしてるんですけど、DCはネットのユーザー登録をしていたときの処理の都合で行っていません」（菅井氏）

Q．DC関連商品のスペースは、縮小方向にありますか？

「現状、DC関連は日本一揃ってると思ってますね。ソフトが出て、求めるユーザーがいる以上は売り続けます。秋葉原という地域性を考えて、ギャルゲータイトルが多くなった今でも、決して終焉のときじゃないんです。ソフト置いて、海外から周辺機器を取り寄せて、モニターでデモを流しているのも、なにもミュージアムとしてやってるわけじゃないですよ」（金氏）

「DCユーザーはコアな人が多いので、オークションやネット販売で入手したり、秋葉原等に行く方も多いようです。なので周辺機器は必要最低限のものしか展示していませんし、ソフトに関しても投げ売りはしないんで、スペースを無理に縮小させる気はないんですが、細々とやっていくことになるでしょうね。というのも、今後の新作がギャルゲーメインじゃないですか。このへんの地域は秋葉原が近いせいかギャルゲーがあまり売れないので、そんなに仕入れる

こともないですし。戦力として見込むにはちょっと……。DCコーナーをなくすことはないにしても、そろそろサターンと同じ棚に移動させるつもりです」(菅井氏)

Q．現在から見て、生産終了というセガの決断をどう思いますか？

「あの発表の時期って、良質のソフトがバンバン出た時期でもあるんですよ。メーカーがDCでの開発に慣れてきた時期だったっていうのもあったでしょうし、まともに売れるソフトが急に増えたんですよね。結果論だけど、あの発表は早すぎたんじゃないかな。しかも経営が成り立たないっていう企業側のガイドラインだけで決まってしまったわけで、もっとユーザー寄りのガイドラインを考えてもよかったと思いますよ。ソフトが出るのにハードがないっていうのはどうかと思うんで、秋葉原限定モデルでもいいから作らせてくれれば売ってやるよ！　みたいな気持ちはあります」(金氏)

「当時、不調なのはわかっていたことですけど、撤退っていうのはビックリしましたね。期待のソフトがリリースされるっていう時期でもあったし、海外では好調だったので、撤退に関して、SOAやSOEといった海外グループ企業とのコンセンサスが無い段階で香山さんの口が滑っちゃったのかと思いましたよ。今でも、以前の定価の19，900円でも欲しがる人がいると思うんですけどね。ちなみに、ウチのアルバイトのふたりは現役のDCユーザーなんです。で、私も含めた3人が『PSO』やってて、『FFⅪ』は誰もやってないという……（笑）。この3人がそうであるように、DCユーザーは確実にいるわけで。負け続けても撤退せずにチャレンジし続けて欲しかったですね。」(菅井氏)



DCはある意味今が旬だと語るメッセサンオー金店長。

Q．今後のDC市場はどのように変化していくとお考えですか？



メガドラソフトも健在のBIG大鳥居店店内。

「サターンのときと今では状況が違って、店販売はなくてもドリームキャストダイレクトで売ってたりするじゃないですか。もしかしたらソフトは長く続くんじゃないかなと踏んでいるんですよ。いかんせんハードの絶対数という分母が小さくなっていくから、いつかは流通もなくなって販売終了になるだろうけど、その流れは緩やかで、そんなに近い将来というわけでもないと思ってます」(金氏)

「先細りになっていく現実は避けられないと思います。セガはハードは撤退するがDCソフトは出すと言いながら、一度発表した有力ソフトを発売中止にするのはマズイですね。一方でマルチプラットフォームを進めているようですが、売り上げ的に小売店の期待に応えてくれたのは『サカつく2002』くらいですかね。」(菅井氏)

両者の解答から

両店でDCコーナーの規模の差はあったものの、それは店舗規模の差がそのまま出たものだろう。というのも、両氏ともDCの性能を高く評価し、良質のソフトが存在することも認めているからだ。それだけに、いつか確実に終息することに未練を覚え、非現実的だと前置きしながらも、生産再開への思いを捨て切れないのである。当然ながらモノを作らない以上、終息はやってくる。それは、小売店やユーザーがどう求めても変わることはない。まして、セガがマルチプラットフォーム戦略の名の下に、DCへの興味を失った状態ではなおさらなのである。

松田剛（まつだ・つよし）：74年生まれ。フリーライター。セガはDCに見向きもしないかと思いきや、新作スケジュールに『モンスターをつくろう』を確認。もちろん発売日未定だが、ひょっとしたら発売自体も未定だったりという不安も……。

Pin Point
GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評

斑鳩

2次元の攻略だけでは、まだ足りない 3次元のロジックで攻めろ!!

難易度の高さはプレイヤーにとっては「やり応え」なのか それとも。制作者の「エゴ」でしかないのだろうか

櫛引直樹　プレイ時間：10時間



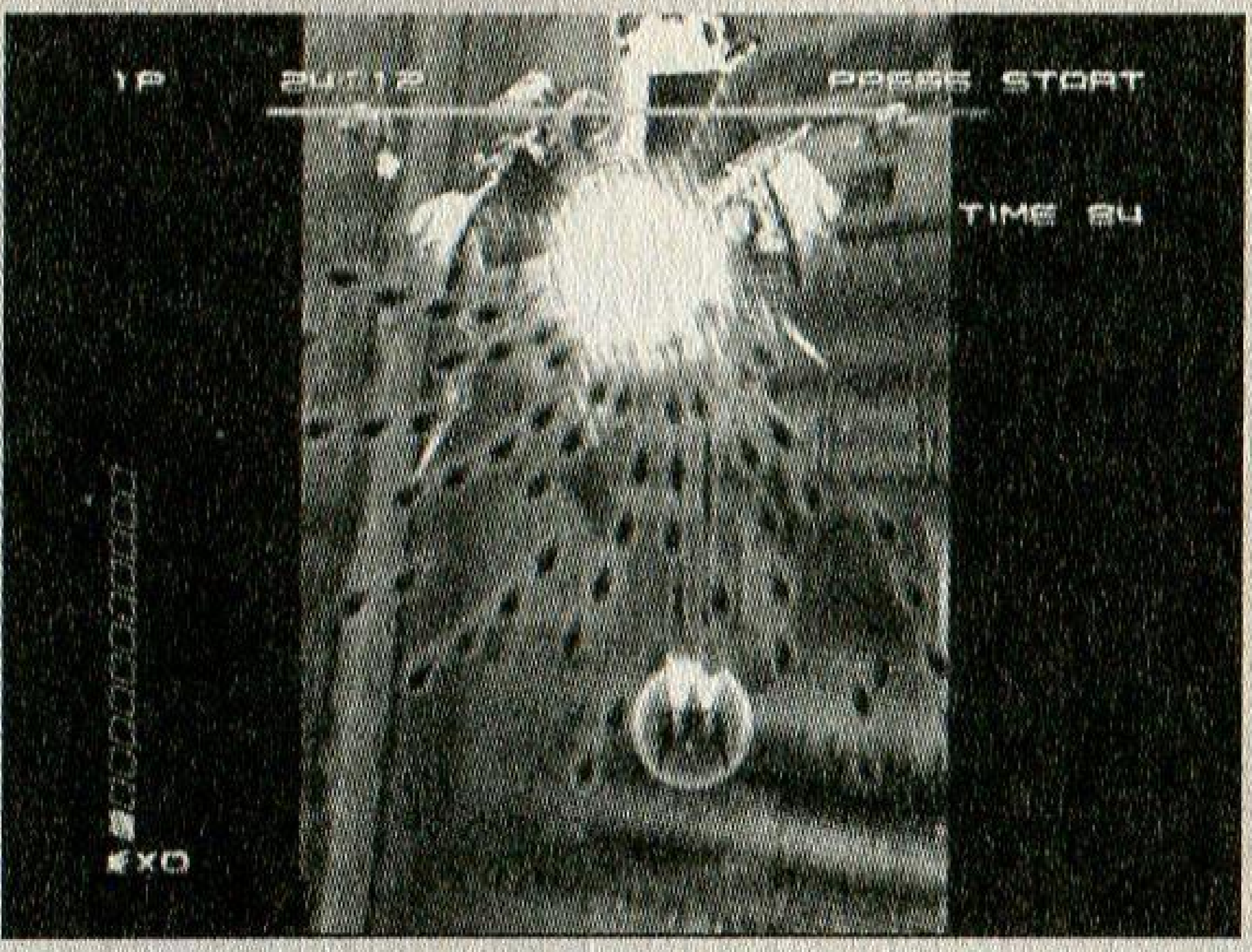
ジャンル：SHG／メーカー：ESP／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2002年9月5日

数学的思考

シューティングゲームは数学的である。アクションゲームにおいては、プレイヤーの素質に負う部分も大きい。画面に配された敵とオブジェクトを認識し、さらには独特のタイミングや操作を要求される。反復練習によって克服されることもあるだろうが、プレイヤーそれぞれの器用さに難易度は左右されるだろう。しかし、シューティングゲームには"解"が存在する。確かに、ファーストプレイでは見つけることは不可能に近い。しかし、何度も繰り返しプレイすることで「敵の出現配置」や「敵弾の誘導」などを方程式に見たてれば、いずれか解は見つかるのだ。画面いっぱいに広がる弾幕は、挑戦状に他ならない。「この解が判るのか？」と。特にゲームセンターで見かけるシューティングゲーム台はなによりも挑発的な雰囲気を放つ。もっとも、その雰囲気がシューティング初心者を排除していることになるのだが……。

難解なシステムがマゾを呼び込む

『斑鳩』のシステムを理解していく上で、第一に押さえていかなければならないのが、属性という概念だ。この属性は、自機だけでなく敵にも設定され、「白」と「黒」の属性は、ビジュアル的にも判りやすく表示されている。ここまでは、単純だ。だが、『斑鳩』の真骨頂は、ここからだ。白の属性で白の敵を撃墜すると白の敵弾が現れるが、自機が白の属性であれば白の敵弾に当たってもミスにはならない。それどころか、自機のパワーゲージが上がる仕組みとなっている。これは、黒属性でも同じ仕様が当てはまり、極論を言ってしまえば「白なら白」・「黒なら黒」で敵を倒し続けるのならば、敵弾でのミスはなくなることになる。もちろん、そのような極論プレイはできるはずもなく、敵は、白・黒混合で現れ、プレイヤーはBボタンでの属性チェンジを効果的に利用しなければならない。また、通常のシューティングゲームでの救済措置的なボムの存在はなく、その代わりといっては非力だが同属性の敵弾を吸収したパワーゲージを使うことで、ロックオンレーザーのよう



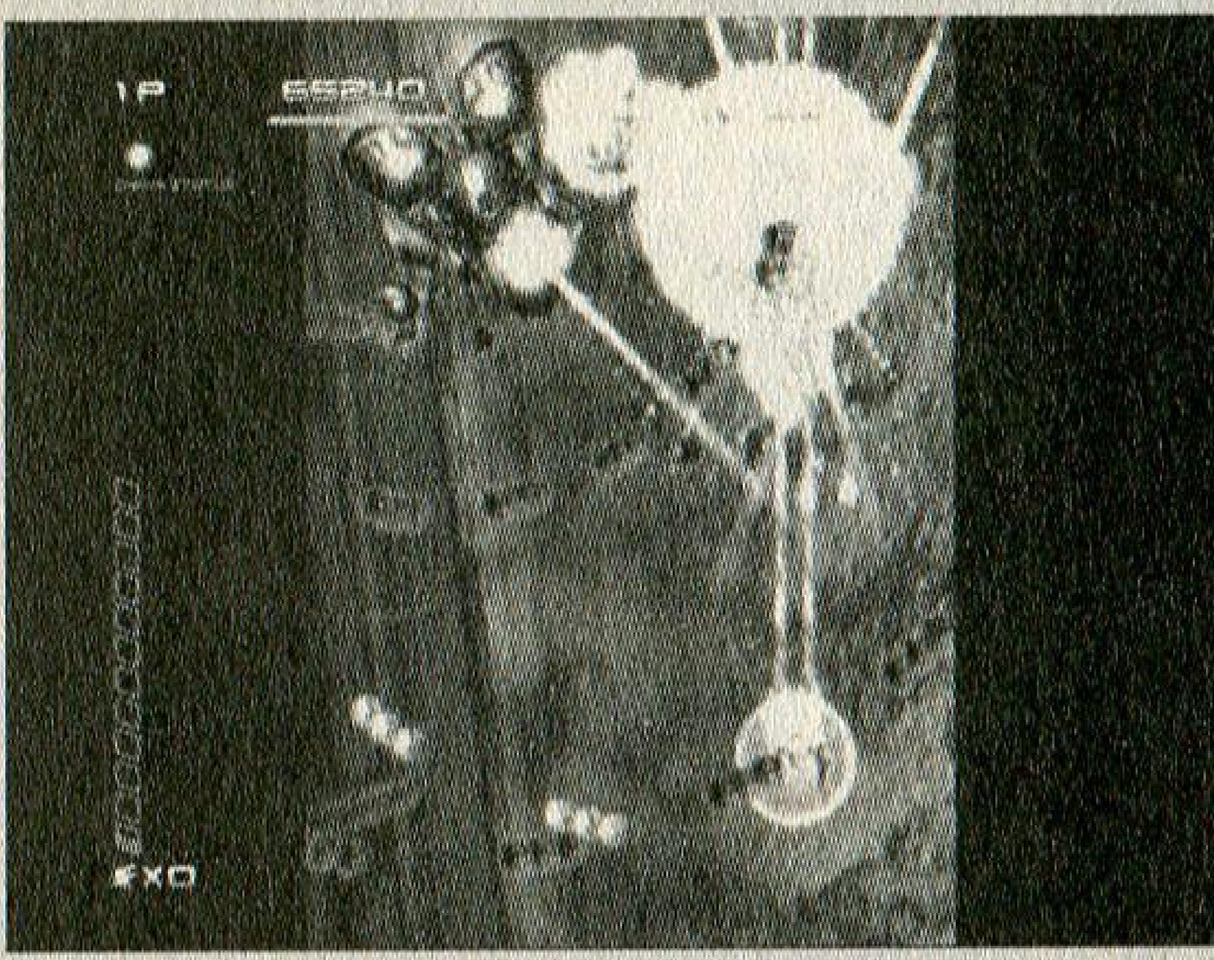
弾数は多く見えるが、同じ属性の弾ならば当たっても問題はない。

な「力の解放」を発動できるようになっている。「属性」・「属性チェンジ」・「敵弾の吸収」・「力の解放」これらの要素を繋ぎ合わせていけば、『斑鳩』というゲームがだんだんと見えてくるのではないだろうか。

まずは「属性」・「属性チェンジ」の部分だが、これが〝憶える〟という要素にリンクする。敵の出現パターンだけでなく、各ステージでの属性を意識したギミックも多い。プレイヤーとしては、「属性チェンジ」のタイミングをパターン化し、最適なポジショニングを取っていくことになる。ボス戦も同様で、攻撃のパターンと自らの「属性パターン」を上手く合致させることがボス攻略の早道となっている。

つぎに、「敵弾の吸収」・「力の解放」だが、実を言うとこの部分が『斑鳩』のカギを握っている。〝憶える〟ことでリスクを軽減させ、徐々にプレイヤーの向く方向としては、「ミスを減らす」から高得点へと向かっていくのが通常だ。しかし、『斑鳩』の場合は、〝憶える〟ことでリスクが軽減できるにも関わらず、「敵弾の吸収」・「力の解放」という要素が、また新たなリスクを生み出すことになる。

敵の出現パターンと敵弾の法則を考察していくと、クリアするために「力の解放」が必要になるのが判る。その必要性は、レーザーのホーミング性能であったり発動時の僅かな無敵時間であったりする。ただし、前述している通り「力の解放」を発動させるためには、「敵弾の吸収」が絶対条件となってくる。そして、より多くの「敵弾を吸収」するためには、プレイヤーと同属性の敵を倒さなければならない仕様になっているのだ。


ボス戦でも「属性チェンジ」が重要になる。パターンを憶えて的確に変化しなければ、手も足も出ない。

ここまでマゾヒスティックなゲームがあっただろうか。パターンを憶え、最適の流れを作りだしたとしても、「力の解放」を発動させる一瞬のために、リスクを伴う「属性チェンジ」を余儀なくさせる。二重三重のゲーム攻略が必要となってくるのだ。通常のリスクとリターンをX軸とY軸にたとえるのならば、『斑鳩』にはもうひとつZ軸が存在する。この3次元での攻略を、〝やり応え〟と捉えることができるプレイヤーにとっては、『斑鳩』は生涯のソフトに成り得る存在である。だが、この難易度を〝開発者のエゴ〟と捉えるプレイヤーも多いのではないのだろうか。

泣けるうちは元気なノスタルジー

『斑鳩』をプレイするごとに私は、ある一本のソフトが頭をよぎっていた。そのソフトとは『シルエットミラージュ』である。制作は『斑鳩』と同じトレジャーだ。『シルエットミラージュ』も「属性」という要素がゲームシステムの中心に座り、一筋縄ではいかない〝これぞセガサターンのゲーム〟であった。セガサターン最後の希望であった『グランディア』の僅か前に発売された、セガのハードでしか遊べなかった（遊ぶ人間もいなかった）アクションゲームのエンディング曲を知っているだろうか。〝泣けるうちは元気〟、現在はDCもなくなり、セガはハードから撤退した。しかし、『斑鳩』の発売に『シルエットミラージュ』を愛したプレイヤーたちは〝泣く〟ことだろう。セガはDCから撤退した。ソフト数も減っていくだろう、〝泣けるうちは元気〟であることを忘れてはならない。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
最初に買ったゲーム機がカセットビジョンな時点で人生を踏み外したライター。ちなみに2台目はSC-3000。

関連作品
シルエットミラージュ（ACG）
メーカー：トレジャー・ESP／機種：SS／価格：5,800円／発売日：'97年9月11日
「属性」を主眼においた、骨太ACG。アクション要素の出来はもとより、そのストーリーも秀逸。エンディングに涙した人は多いのでは。

気がつけば3日ですよ!!

第4回 1日500円なら月1万5000円!!

セガといえばあれですよ……ほら、アレ……オヤジの濃い顔にン億かけたアレですよ





 作画／中村龍徳　原案／ゲーム批評編集部

アーケードゲームは変われるのか？

アーケードゲームが苦境に追い込まれたのはコンシューマハードの進化だけではない。その問題点を改善する新たなゲームは生まれるのだろうか。

変わらないアーケードゲームの単価

セガは、アーケードゲーム業界において巨大な存在である。それは、誰しもが認めているところだろう。一時期のコンシューマハードがもたらした赤字をアミューズメント事業によって補っていたのも事実だ。しかし、ことゲームセンターという場所だけを見ていくと楽観視できない現状が垣間見える。過去「ゲーム批評」ではゲームセンター事情を追ったこともあった。その取材の結果、目の前にある危機は尋常なものではないと感じていたのである。

過去のゲームセンター取材において、浮かび上がってきたキーワードが2つあった。ひとつは「コインオペレーション」、そしてもうひとつが「ゲームセンターでのコミュニケーション」である。まず、「コインオペレーション」だが、『インベーダーゲーム』が登場してゲームセンターが脚光を浴びて永らく経つが、1プレイ100円という図式は変わっていない。過去ゲームファンは『ドルアーガの塔』で100円玉を積み、現在のゲームファンは『バーチャファイター4』の1回の対戦に100円を投入している。この行為が当たり前のように思われがちだが、これほどまでに長い期間価格が変わらない商品も珍しい。ゲームの値段が据え置きの間に、ラーメンの値段は平均すると約2倍に上がり、缶ジュースでさえ20円値上がりしている。消費者であるわれわれはそれを（嫌々かもしれないが）受け入れている。しかし、ゲームファンだとしても、いくら大筐体とはいえ1プレイに200円を入れるのにはためらってしまうのだ。ここに苦悩がある。物価は上がり、ゲーム制作の費用も肥大している。だが消費者からの値段は変えられない。さらに、この問題の影響から、1プレイ時の時間の短縮という安易な解法が横行し、現在のビデオゲームのプレイ時間は極めて短くなっている。「高く売れないのならば、その量を減らしてしまえ」という論法が、今の最悪なアリ地獄を生み出してしまったのではないのだろうか。

そして、「ゲームセンターでのコミュニケーション」。このキーワードの裏にはコンシューマハードの影がある。つまりは、コンシューマハードの性能が上がり、ゲームセンターと同等、あるいはそれ以上のゲームが遊べるようになったということだ。家で遊べるのならば、わざわざゲームセンターでお金を出して遊ぶ必要などどこにもない。だから、ゲームセンターは「ゲームセンターならでは」を表現していくしかない。その判りやすい例が大筐体による体感ゲームではあるが、大筐体以上に現場の方々が望んでいるのは「ゲームセンター仲間」の存在なのだ。ひとつのゲームを攻略していく上で仲間の存在は頼もしい。目の前にゲームがあり、その場所で情報交換を行う……場所・ゲーム・情報・仲間、これらが揃うのならば、それは心地のよい空間となるだろう。「あそこに行けば、楽しく遊べる」という感情が芽生える場所となることをゲームセンターの現場の人達は考えているのである。

取材当時、期待のゲームは『バーチャファイター4』であったが、その効果にはばらつきがあった（『ゲーム批評vol.42』参照）。さて、アーケードゲームの巨人であるセガは、このふたつのキーワードをどう処理しようとしているのだろうか？ その答えは『ワールドクラブ チャンピオンシップ フットボール セリエA』（以下『WCCF』）の中に隠れているような気がしてならないのだ。

新たな流れがきたのか??

『WCCF』の人気は疑いようがない。筐体の周りには人垣ができ、9月初旬現在ではプレイをするまでに1時間以上の待ち時間が必要な場合もある。これほどの人気を得たゲームは、ここ最近では『機動戦士ガンダム 連邦vsジオン』や『バーチャファイター4』くらいだろうか。しかも、『WCCF』はこれらのタイトルと異なり、1プレイに300円が必要になっている。つまりは、これまでの「コインオペレーション」を越えて現在の人気を得ているのである。『ダービーズオーナーズクラブ』という先駆者があったとしても、特筆すべき現象である。

そして、『WCCF』はゲームセンター内のコミュニケーションにも一役かっている。『WCCF』にとって重要なものは選手カードである。理想のチーム作るためには数多くのプレイが必要になる。その金額はばかにならないだろう。自分にとって不要なカードが他人にとって意味のあるものであるならば、そこでトレードが成立する。『WCCF』の待ち時間で見知らぬプレイヤーから話し掛けられたことは少なくない。それは、格闘ゲームをプレイしていたときには皆無な事例である。

『WCCF』には、「コインオペレーションの打破」、「プレイヤー間のコミュニケーション」という2要素が同居している。そこで、「ゲーム批評」編集部では、『WCCF』を考察するとを決定した。その考察は次ページからはじめさせていただくが、その前に抑えておかないといけないポイントがある。

カードゲームの影

『WCCF』はトレーディングカードを使ったゲームである。筐体にカードをセットすることだけで選手を認識するハード面の驚きもあるが、ゲーム性においてはカードに注目せざるを得ない。カードを使ってフォーメーションを作るその過程は、どうしても「カードゲーム」を連想させる。ゲームをはじめる際に購入する〝スターターパック〟という存在も「カードゲーム」によっている。『WCCF』を追う上では「カードゲーム」を無視するわけにはいかない。『WCCF』は、「カードゲーム」とどういう位置関係にいるのだろうか。アーケードゲームの概念を越え、ゲームセンターの救世主に『WCCF』はなりえるのか？ 下段「カードゲームとは」のコラムをお読みいただいたうえで、次ページからの考察に進んでいただきたい。

（編集部）

カードゲーム的思考

カードゲームは多くあるが、そのほとんどが「デッキ」という存在がプレイの中心に置かれている。「デッキ」というものは、その枚数はまちまちだが、プレイヤーが用意するカードの山のことである。もちろん、不必要なカードがデッキの中に入ることはないが、ゲームに勝利するためにキーポイントになるカードが重要になってくる。しかし、同じカードをデッキに組み込める数が決まっているため、プレイヤーが必要だからといって何枚も用意することはできない……。〝必要なカードを必要な状況時に手札に持っている〟。プレイヤーがデッキを組む段階で考えるのはそこである。こういった要素から、デッキを組む作業は確率論的な思考が優先される。だが、プレイヤー確率だけではなく個性もデッキに組み込んでいく。カードゲームの楽しさはここだ。相手に自分の個性を見せ、相手の個性に対応する。一度味わうと、この楽しさは病み付きだ。

『WORLD CULB Champion Football SERIE A 2001－2002』
見えてきたゲーム性と未だ残る疑問点

トレーディングカードを利用したシステムは、どうしても「カードゲーム」を連想してしまう。しかし、そこにあったのは変わらないアーケードゲームの論法であった。

育成、対戦、収集、交換『WCCF』

カードを集め、デッキを組む、戦って勝つ。これらがトレーディングカードゲームの面白さの3要素である。

『WORLD CULB Champion Football SERIE A 2001-2002』(以下『WCCF』)は、イタリアのサッカーリーグ〝セリエA〟を題材にしたトレーディングカードを使用する、8人まで同時プレイ可能な大型筐体のアーケード用サッカーゲームである。

『WCCF』は、プレイヤーの戦歴データを保存するデータカードと、11枚の選手カードからなるスターターを購入することから始まる。セガ社と提携のトレーディングカードメーカー「イタリア パニーニ社」との協力によって作られた選手カードには、実名と肖像(写真)が使われ、パラメータ化された、攻撃力・守備力・スタミナなどが記述されている。

プレイヤーは、監督として手持ちの選手カードを組み替えてチームデッキを作り、育成し、試合で勝つ。そして、1プレイ後に必ず1枚払い出される選手カードを集めていくことを目的とする。

最大の特徴は、筐体テーブル上に選手カードを置くと、そのパラメータや座標情報が読み取られてゲームに反映されるフォーメーションカードシステムにある。選手のポジション取りや攻守のパラメータが、リアルタイムにチーム力へ反映される仕掛けだ。

このインターフェイスを活かすためか、『WCCF』のサッカーはフォーメーションを重視したものになっている。また、選手達はプレイヤーに従順で、左サイドアタックをかければ、強引にでも左サイドを駆け上がろうとするし、選手カードをずらしてポジションチェンジをしたり、シュートボタンでシュートを指示をすれば、すぐさま反応してくれる。プレイヤーの爽快感のひとつはここにある。

逆に、穿った視点からは、フォワードがディフェンダーの裏へ飛び出す動きや、ディフェンダーからのロングフィード等は見られず、また、守備は徹底したゾーンディフェンスになっていると映る。

フィールドの各所で1対1の局面、すなわち、パラメータ勝負が繰り返されがちで、キーパーを含めたディフェンスラインの取り方や、選手同士の連携、セットプレイなど、いわゆる〝サッカー好き〟が気にしそうなポイントは、全般にあっさり仕上げと見なして差し支えないだろう。

強いて言えば、選手カードの払い出しに至る一連のプロセスと、それを軸にした監督視点の遊びに重きが置かれているコインゲーム的触感のゲームとなるだろうか。



選手カードとデータ保存用のクラブチームカード。カードがゲームの中心に座る。



初めてプレイする人は、この3点セットを買いがちだが、クラブチームカードはスターターに同梱されている。

カードゲームとしての『WCCF』

『WCCF』をトレーディングカードゲームとして捉えた場合、いくつか齟齬感が生じて来る。

まず、カードの種類が"選手"しかない。

言い換えると、スペルカードに相当するものがない。例えば、選手個人のスキルを変化させるカードや、"マン・ツー・マンディフェンス"などチームの攻守パターンを整えるカードがないのである。

このため、弱いチームなら弱いなりの攻め方を持つなど、デッキの組み方を工夫すること自体が難しくなっている。同時に、デッキを組むこと=強い選手カードを集めること、に帰着しがちである。

第2に、基本的にゲームをプレイする以外に選手カードを増やす術がない。

選手カードには、コモン、アンコモンに相当する、白カード、黒カード、キラカードなどが存在し、レア度の高いカードほど強いパラメータに設定されている。

1プレイにつき1カード払い出しのルールゆえに、プレイ回数が多いほど強力なレアなカードをたくさん集められることになる。結果として、プレイヤーの投資額と強いチームを編成できる可能性とが、ほぼ比例関係にある。

また、1プレイの時間が7分程度であることも気にかけたい。

1500円で6プレイの設定で、常にフル稼働している筐体では、約45分間で1万2000円のインカムがある計算になる。14時間営業とすれば、一日20万円超の売り上げだ。

数字だけ見れば申し分ないのだが、受付・メンテナンス要員として店員1名を張り付かせたり、筐体そのものの価格やカードの購入費用など導入・運営費を考慮すると、ゲームセンターのオペレーターが、『WCCF』の購入に二の足を踏むところもあるのではなかろうか。

フォーメーションカードシステムに象徴されるアナログとデジタルの絡み方の提案に、大きな可能性を感じさせる『WCCF』であるが、一プレイヤーとして遊び続けるにつれ、どこか吹っ切れないもどかしさも禁じえないのだ。

そこで、『ガンダムウォー』と『Ultima Generation ~Road to the Avatar~』の2つのトレーディングカードゲームを追うことで、『WCCF』に対するこれら齟齬感の所以を検証して行こう。

飽きさせないガンダムウォー

『ガンダムウォー』(以下『GW』)は、『機動戦士ガンダム』の世界を舞台にした、2人用対戦型トレーディングカードゲームだ。その成り立ちから、作り方、運営に至るまでのお話を、プロデューサーである、株式会社バンダイ　カード事業部　開発チーム　上床威一郎氏に伺った。

『GW』制作の大まかなプロセスはこうだ。まず、ゲームデザイナーから商品内容の提案を受ける。デザイナーと相談しつつカードのデザインを作成。工場へ依頼してカードを生産。それをバンダイ社の営業を通じて販売する、という流れである。

そして、上床氏はこう続ける。「ユーザーのゲームをする意欲が大事なので、目的・目標をきちんと設定し、商品を買っていただくに留まらず、長く遊んでもらえる環境も提案していきます。飽きさせないのが使命ですから」

この環境とは、具体的にはマー

いま、セガに言いたいことは何ですか?
コンパクトフラッシュの使えるSS2を出してほしい。無理だとわかっているが。あと、GCに力を注いでほしいです。(埼玉県　def)

ケティングや大会のことだ。

バンダイ カード事業部がカードゲームに着手し始めた'96年当時から、『ガンダム』はカードゲームになるという確信があったという。そうして、日本に『マジック・ザ・ギャザリング』などカードゲームブームがやって来る。「時は来た」(上床氏)として『GW』の製作は開始された。ホビージャパン社の『RPGマガジン(現:ぎゃざ)』誌の協力を得て、1年程の試行錯誤の後、'99年2月に『GW』は遂に発売となる。



『ガンダムウォー』はサイクルごとに新ブースターが発売されている。現在の最新ブースターは「相剋の軌跡」。

株式会社バンダイ
カード事業部
開発チーム
上床威一郎氏

当初は、『ファーストガンダム』『Zガンダム』など、『ガンダム』の歴史に沿った内容でのリリースであったが、その後は、中高生など低年齢層にターゲットを定めたり、アニメなどに連動する形を取り入れるなど、刻々と変わる市場に応じて戦略的な順序でリリースしているという。

そうして、第4弾での『ガンダムW』投入で爆発的に売り上げが伸び始めた。

『GW』は、発売以降、現在に至るまで右肩上がりの売上増が続いている。

上床氏は、この要因のひとつを『ガンダム』好きの世代が販売店の店長や問屋に多く、商品の浸透が非常に速かったことと分析している。そしてもうひとつ、販売店での『GW』大会開催を促進したこともあげている。これは、オリジナルのスリーブや特製の勲章カードを、景品として販売店に配布するというものだ。

大小合わせて年間500回の大会により、ユーザーが遊びやすい環境を整える。さらに、お店で1番、ブロックで1番、日本で1番というように、ユーザーのスキルに合わせた遊びができるよう〝チャンピオンシップ〟という形で目標を設定しているのである。

ユーザーにとっては、新しいスターターがリリースされると、最初の1ヵ月目は買うことに集中、2~3ヵ月目で対戦、3~4ヵ月目には大会参加というサイクルがある。そして、この時期にドラマチックスターターが追加され、さらに2ヵ月後の6ヵ月目に、また新たなスターターが発売される。これが『GW』全体のリズムになっている。

リズムとバランスとメタゲーム

『GW』の商品購入層は、平成ガンダム世代の14歳前後の中学生を中心とし、そのほぼ100%が男性だ。うちコレクション派は3割、プレイ派は7割程度という。また、リリース1弾につき、スターター2箱とブースター1箱分が平均購入数である。一方、大会参加の層は、高校から大学生が中心だという。

そんなユーザー達の最初のコミュニティは学校や自宅だ。そして、第2の場所が販売店である。そこでは、小学生と大学生がカード交換するようなシチュエーションもあるという。また、地方では特定の販売店で遊ぶ〝ホーム〟を持つユーザーが多く、一方、東京圏ではホームを持たず、いくつもの販売店をさすらう〝ジプシー〟が多いという。さらに、大阪圏ではなぜか速攻のジオン派が多いなど、ユーザーの動向からデッキの傾向にまで地域性があるそうだ。

「『ガンダム』はネタは尽きることがなくて、これがカードゲームに

適しているんです」

現在約2500枚あるカードは、何千ものモビルスーツやキャラクター、そして、アニメのワンシーンを想像力で切り出すことで作られている。カードの数値は『GW』の世界を、テキストや絵は『ガンダム』の世界を再現するためのものだと、上床氏は語る。

また、後から追加されるカードは、既存のカードより強い方がユーザーに好まれるともいう。

ただし、強さの行き過ぎを避けるため、強いけれどもリスクが高く扱いが難しいなど、ハンデを背負わせる形でバランスを取っているそうだ。さらに『GW』では、過去のカードを使えなくすることは避け、エラッタによって対応する方針を取っている。

こうしたバランス調節は、テストプレイを何度も何度も繰り返す、それだけしか方法はないそうだ。

ちなみに、ゲームデザインは専属で5名。彼らが、コンセプトからバランス、パラメータ化までの一切を面倒をみているという。

飽きさせないリズムとバランスで提供される『GW』のカード。

これらから作られるデッキには流行があり、強デッキには一種のパターンが生まれて来るという。するとまた、そのタイプのデッキに対抗し得る、新しいタイプのデッキを組むユーザーが現われる。結果として、強いデッキの傾向はひとつに定まらず、常に変化して行くことになる。通称〝メタゲーム〟だ。

それ故、カードを数多く持っていても使い方を知らねば強くなれず、情報量や経験値が〝戦って勝つ〟ためのポイントになるという。つまり、お金をたくさんかけたからといって、必ずしも強いわけではないのである。

上床氏は、カードゲームはコミュニケーション、コンシュマーゲームは1人遊びの楽しさ、ネットゲームはチャットが重要と考えているそうだ。

今後『GW』としては、「いつ来ていつ遊んでもいいよ、という環境を整えて、ライトユーザーもより増やして行きたい」ということであった。

PCからカードへ ウルティマジェネレーション

PCの人気ソフトウェア『ウルティマ』の世界そのものを題材としたトレーディングカードゲーム『Ultima Generation ～Road to the Avatar～』（以下『UG』）。

発売されたばかりの『UG』について、株式会社デジキューブ 商品企画本部 ゲーム・PCグループ プロデューサー 石切山英詔氏に伺った。

『UG』は、Electronic Arts（以下、EA）社から『ウルティマ』の名前だけでなく、世界観も借りる。そこで最初は、『ウルティマ オンライン』など『ウルティマ』をやり込むことから、カードゲーム化の研究が始まった。

そして、石切山氏は、「〝徳〟をはじめ、〝街〟や〝魔法〟などいくつか譲れない要素を選び出し、それを軸にルールのブラッシュアップをしていった」という。

『ウルティマ』の世界観を活かし、同時に、PCゲームユーザーも納得、合点の行く形で、カードゲーム独自のルールを新しく起したのである。

デジキューブ社が、過去に手掛けたカードゲームに『マリー・エリー・リリーのアトリエ』がある。



株式会社デジキューブ
商品企画本部
ゲーム・PCグループ
プロデューサー
石切山英詔氏



『ウルティマ』をモチーフとした、カードゲーム。その難易度の高さは、『マリー』シリーズがあったからこそ。

いま、セガに言いたいことは何ですか？ 『シャイニング・ソウル』は、はっきり言うと『シャイニング』じゃないと思う。（千葉県　神取ルキュ）

これは、限られた手札の中からいくつのイベントをクリアできるか、という比較的平易なルールに落とし込んで作られている。4名までの同時プレイが可能なのも特徴で、通常は1プレイ10分程度で終われる設計になっていた。

一方、『UG』は、『マジック・ザ・ギャザリング』や『モンスター・コレクション』などと比較されることが予め分かっていたため、根本的に難易度の高いゲームにしたという。

そして、1プレイ当たり20〜50分と、多くのカードゲームに比べてハードな設計になっている。石切山氏としては、これは15分3回勝負か50分間1回勝負かと考えて欲しい、ということであった。

また、カードの絵柄は、日本人デザイナー13名によって、すべて描き下ろしされている。版元であるEA社の意見を取り入れたこの絵柄は、各デザイナーの得手不得手を考慮した上で、モンスターが得意なデザイナーはモンスターを集中的に描く、という割り当てを行っているそうだ。

カードの紙質やレアカードのデザインにも注意を払い、良質で高価なカード素材を使っているともいう。これによって、手触りや重さの違いなどでサーチする行為を防ぐことができ、同時に、プレイによるカードの磨耗も減らせるのだ。さらに、コレクション要素を高めるため、パラメータはまったく同じだが、カードデザインが違うだけのキラカードを入れている。

ルール、デザイン、カードの質など、総じてコアなユーザーを想定して作られたと言えるだろう。

バランスとデッキの性格と継続性

『UG』のゲームバランスは、スタッフ総出で、対戦を幾度となく繰り返して行ったという。やはり、トライ＆エラーのコンボが、バランス調整の唯一無二の手段のようだ。

「一発逆転のカードを仕込んでおいて連鎖させたり、守って守って勝ち抜けたり、デッキの組み方には性格があります」

多種多様なデッキ、その強さは、組み方や相性に依存する部分が大きいという。『UG』では、スターターが3個あれば充分に勝てるデッキを組め、お金のかけ方と強さは比例しないそうだ。

ユーザー層は高めで、20代から30代が中心で、そのほぼ100％が男性。プレイしながらコレクションもしているユーザーが殆どだ。彼らは、PCソフトの『ウルティマ』を知っている世代である。

一方、リサーチについて。発売前は、EA社の協力を得て『ウルティマオンライン』のコアなユーザーや、『ウルティマ』のデバッグや監修をしている部門を対象に行い、反映可能な意見は、積極的に取り込んでいった。

そして発売後は、大学のゲームサークルなどに協力を得て、全国でティーチング・イベントを月10〜20回のペースで行っている。こうしたイベント開催のネットワーク作りは、これからの目標ということである。

まだ発売後間もない『UG』だが、既に絵のストックを持っており、すぐにでも第2弾を製作できる体制にある。また、ブースターも、必勝法を防ぐために作るのではなく、モンスターや街の種類を増やす方向を目指しているという。但し、次弾発売のゴーサインは、第1弾の売り上げやユーザーからのリクエストに依るそうだ。

『ウルティマ』は、PCソフトとして長年続いているシリーズであり、将来的にカードのネタ切れの心配はないだろう。しかし、販売店としては、続編の確証がないと仕入れが難しい、という事情もある。

カードゲーム製作者としては、いかにしてゲームを継続させていくのかが大事な要件のようだ。

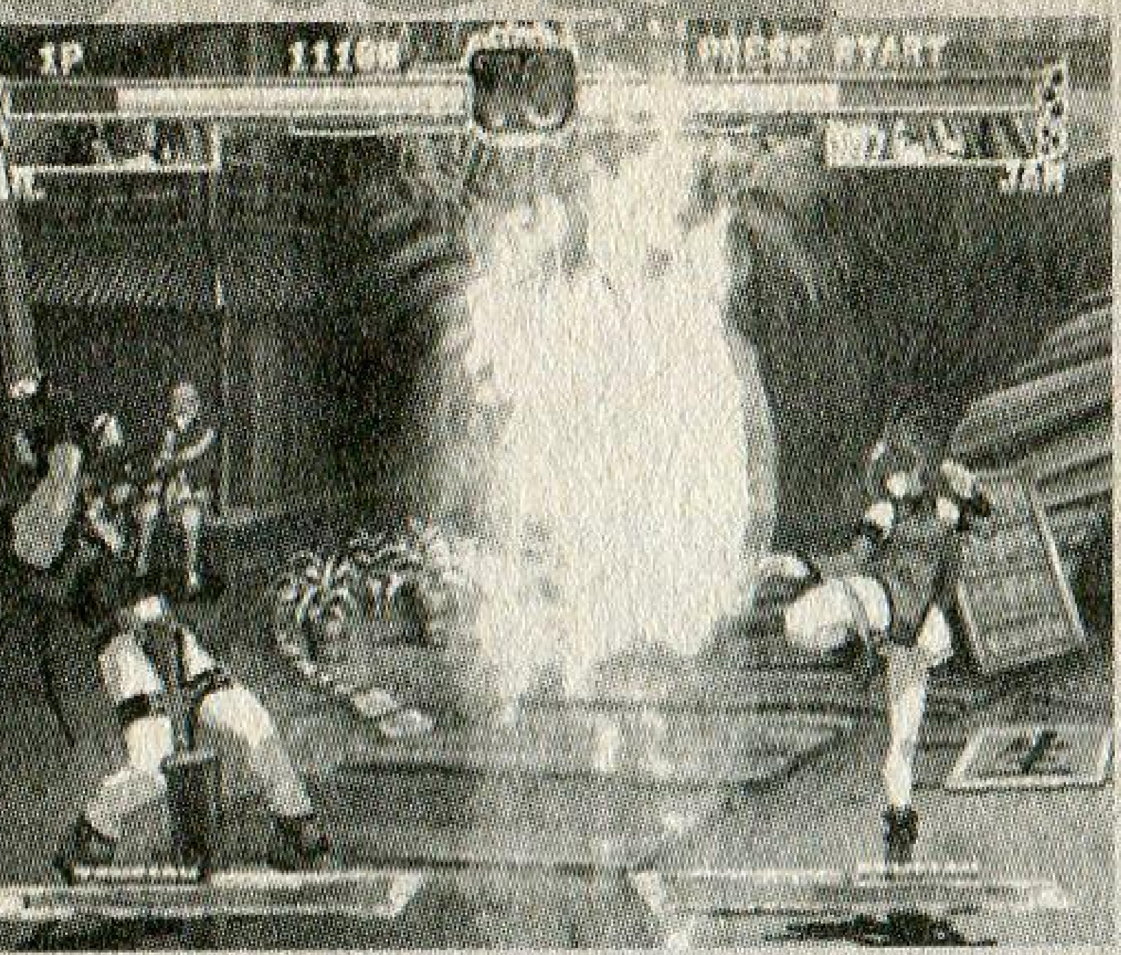
そして、石切山氏はこう語る。

「流通も売り方がわかって来ています。もう一踏ん張りというところです。ゆくゆくは、カードというアナログから、PCゲームなどデジタルへ持って行きたいですね」

アーケードゲームとカードゲームと

2つのトレーディングカードゲームを鑑みると、『WCCF』をカードゲームと捉えたこと自体が、不適切だったと分かってくる。

セガ地獄



格闘ゲームに代表される、アーケードゲームの論法を『WCCF』を持ってしても打破できなかったということか……。

『WCCF』は、その謳い文句の通り、フォーメーションカードシステムを用いたアーケード用サッカーゲームなのである。

対戦型アーケードゲームで、初心者と上級者が戦って、初心者が簡単に勝ってしまうようなものは、バランスが悪いと言われる。やり込んだプレイヤーと初心者とで、上手さが変わらないゲームは底が浅いと言われる。

つまり、コインを投入し続けたプレイヤーが、(そのゲームの価値基準に沿った) 相応の何かを得られないゲームは、アーケードゲームとして相応しくないことになる。

その意味で『WCCF』は、プレイヤーの投資額と強いチームを編成できる可能性とは、比例関係にあらねばならないし、そこで繰り広げられるサッカーは、パラメーターに忠実である必要がある。

そして、1プレイにつき1枚のカードが払い出される仕組みは、極めてスマートだといえるのだ。

他方、カードゲームは、例えば、50枚のうち同じカードは3枚までというルールの中でデッキを構成し、テストする。そうして、安定して勝てるか、事故を起さないかと試行錯誤と葛藤を重ねて〃デッキを組む〃遊びが膨らんでいく……というのが正当だろう。

また、カードさえあればどこでも遊べること、強さの価値基準が自律的に変動していることも、カードゲームならではの特徴だ。

対にするならば、ゲームセンターに置かれた筐体というスタティックな環境下で、ソフトウェアに記述された絶対的な価値基準の優劣を競う〃アーケードゲーム〃と、カードがあればどこでもいつでもという動的環境下で、時間と共に強さの傾向が移り変わる相対的な価値基準で優劣を競う〃トレーディングカードゲーム〃というわけだ。

すると、先の齟齬感の所以は、サッカーというゲームの土台に対して、トレーディングカードゲーム的な仕上げを想像していたら、実は、正統なアーケードゲームの文法を当てはめたものだった、という所への身勝手な憤りのようなものかもしれない。

格闘技には鍛錬が必要だ。そして、対戦格闘ゲームでは、この修行のプロセスが、コインを投入する行為や熟練度上げる行為として、すっきりとゲームシステム化されている。一方、サッカーは、弱いチームでも、強豪に勝つことはそう珍しくないはずだ。トレーディングカードの仕組みでは、このことが再現されているかも……と思い込んでいる節があった、というのは行き過ぎか。

仮に、『WCCF』をカードゲームの文法で仕上げれば、ホームスタジアムのバージョンアップやカップ戦への参加権とは、ちょっぴり趣向の異なった、選手カードやフォーメーションカードシステムに則ったインセンティブも提案できそうである。

例えば、左サイドの中田、2列目の中田、ボランチの中田、フィールド上には一人の中田しか出せないとしても、1つのデッキにパラメータの異なる3枚中田カードがあれば、多彩なフォーメーションや攻守のパターンが作れる、というものだ。

翻って俯瞰すれば、『WCCF』には、はじめにトレカありき、1選手に付き1カード厳守、という縛りがあったと仮定できるのではないだろうか。すると、ゲームデザイナー諸氏は、自身の思惑とは無関係に、付加価値的、応用的なところを中心に、ゲームのインセンティブを追加せざるを得なかったのかもしれない。

このことをはじめ、今回カードゲームを追うことで見つけた疑問点や謎めいた部分は、いずれ機会を得て、真相を明らかにしたいところである。

八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：ゲームデザインとか大学講師とかするプログラマー。やっぱり、1ボタン1機能のゲームは素敵です。千代田区内の某カードショップでは、中田が1万円超で最高値でした。うーむ……。

第1特集総論

セガジェクトX
～Presented by ゲーム批評～

セガは「コンテンツプロバイダー」への道を選んだ。
しかしその選択は正しかったのか？
3つのIF話を交えつつ、ゲーム批評編集部の苦悩と結論を描く。

結論に至るまで

9月某日、ゲーム批評編集部に重苦しい空気が立ち込めていた。

誰もがその問題をどうすべきかを考えていたのである。

始まりはセガ特集をどのようにするかということであった。確かにセガはハード撤退という、苦渋の決断をしたことにより赤字をほぼなくした。それは宣言通りの「世界一のコンテンツプロバイダーへの道」を目指し他ハードへのソフト供給を勢力的に行ったことと、何よりアミューズメントの重鎮としてその能力を如何なく発揮した結果といえるだろう。

しかし……そうではない。そうじゃないんだ、セガ！

赤字を出さないこと。そりゃ商売としてやっているのだから、儲からなければ意味がない。企業としては最優先しなければならないことだろう。

その為の結論がお荷物とも言えるハード事業からの撤退……だが本当にお荷物だったのか？

確かに赤字は出していた。しかしそれ以上のものをMDもSSもDCも与えてくれていたのではないだろうか。

今回セガというソフトメーカーに対しての取材を行っていてひしひしと感じていたことだが、ショップのかたも、メーカーのかたもいまいち歯切れが悪い。

何故だろうと考えた。

そんなの簡単、ハードメーカーとしてではなく、ソフトメーカーとしての評価をしなければならなくなったからだ。

ハード事業を続けていれば、「一緒にPS2時代を打破しましょう」とか「一生ついていきます」とか言えるのだが、いかんせんそれはもうやっていない。かといって、同業者なのだからあまり酷いことも言えないし、言える立場でもない。そんなところだろう。

では今のセガにはどれほどの価値があるのだろうか？　それはこの企画を進めていく上で導き出そうとした、最大の難問であった。

これは本当に難問だ。

一体、セガをどのように扱うべきか？　スタンスに「建設的な考

セガ地獄

えのもとに」とある以上は、扉にある信者もアンチも納得できる結論を導きださなければならない。

時間は過ぎ行くばかりである。このまま曖昧に終わるのかと思われたその時、あるプロジェクトが提案された。

「セガIF話をもちいるのはどうだろうか？」

セガIF話……全然建設的ではないように思えた。もし〜というのは、汚い手段でしかない。過去に戻りそうしたからといって未来（現在）がどうなっていたのかなど分からないものである。しかし、今はこれにすがるしか手はない。

ゲーム批評編集部は一抹の不安を胸に、第1特集全ての命運をこのプロジェクトへの賭けることとなる。

CASE1 もし故・大川　功氏がまだ元気にご存命であったならば……

きっと、いや間違いなくDCは今でもバリバリの現役であったと思う。大川氏はDCにこだわっていた。それは執念ともいえるものであったのかもしれない。事実、病床にふしていた故・大川氏にDC撤退の報告をした入交氏に対し、片手を挙げ「全部パァや。」という仕草をしたというのはあまりにも有名なエピソードである。しかし、その執念こそが長年連れ添ったセガ信者たちを引っ張り続けていた原動力であったのだ。今のセガは社長こそ現場叩き上げの佐藤　茂樹氏となってはいるが、実質てきにはメディアでも良くみかける「現実人」香山　哲氏がトップといえる。冷静なまでに再起への道を模索することはあっても、儲かることがない（今は）ハード事業への執念は見せることはない。



故・大川　功氏がこだわり続けた愛機ドリームキャストも、もう市場に出回ることはない。

それは企業として正しいだろうが、ユーザーとしてはつまらない。いや、面白くない。セガは負け続けた。それが面白かった。ここで誤解しないで貰いたいのは、負けていたのが愉快だということではない。当然のように勝つ勝負は面白くない。負けると分かっていても、何かを期待させてくれる。それが大川　功時代までのセガには確かにあったのだ。

ゆえに、ソフトメーカーというほぼ勝てる土俵へと移ったセガに魅力を感じないのは、自然なことではないだろうか。

CASE2 もしドリームキャスト2が作られていたならば……

きっと同じように負けていたと思う。これは推測の域でしかないが、GC、Xboxの現状を見て分かるように、PS2時代を打ち破るのは難しい。サードパーティーの数・質など色々と問題はあるだろうが、一度取られたシェアを取り戻すのは容易ではないのだ。

しかしセガハードに期待するユーザーはたくさんいる。それはもう一種の病気のようなものだ。

メーカー取材においても言われていたことだが、「セガファンというコアな人々がいる。その市場はとても魅力的」なのだと。

もちろん取材にご協力いただいたNECインターチャネル、トレジャーの2社もドリームキャスト2（以下DC2）が製造されていれば、その魅力てきな市場を狙いリリースをしただろう。

だがセガにとってはその魅力的な市場、自社が引っ張っている市場がハード事業の続投＝DC2の製造という理由にはならなかったということである。

このまま無理をしながら赤字を出し続けるよりも、国内だけでも1000万のユーザーがいる堅実な市場でのソフトメーカーとしての戦略を選んだということだ。

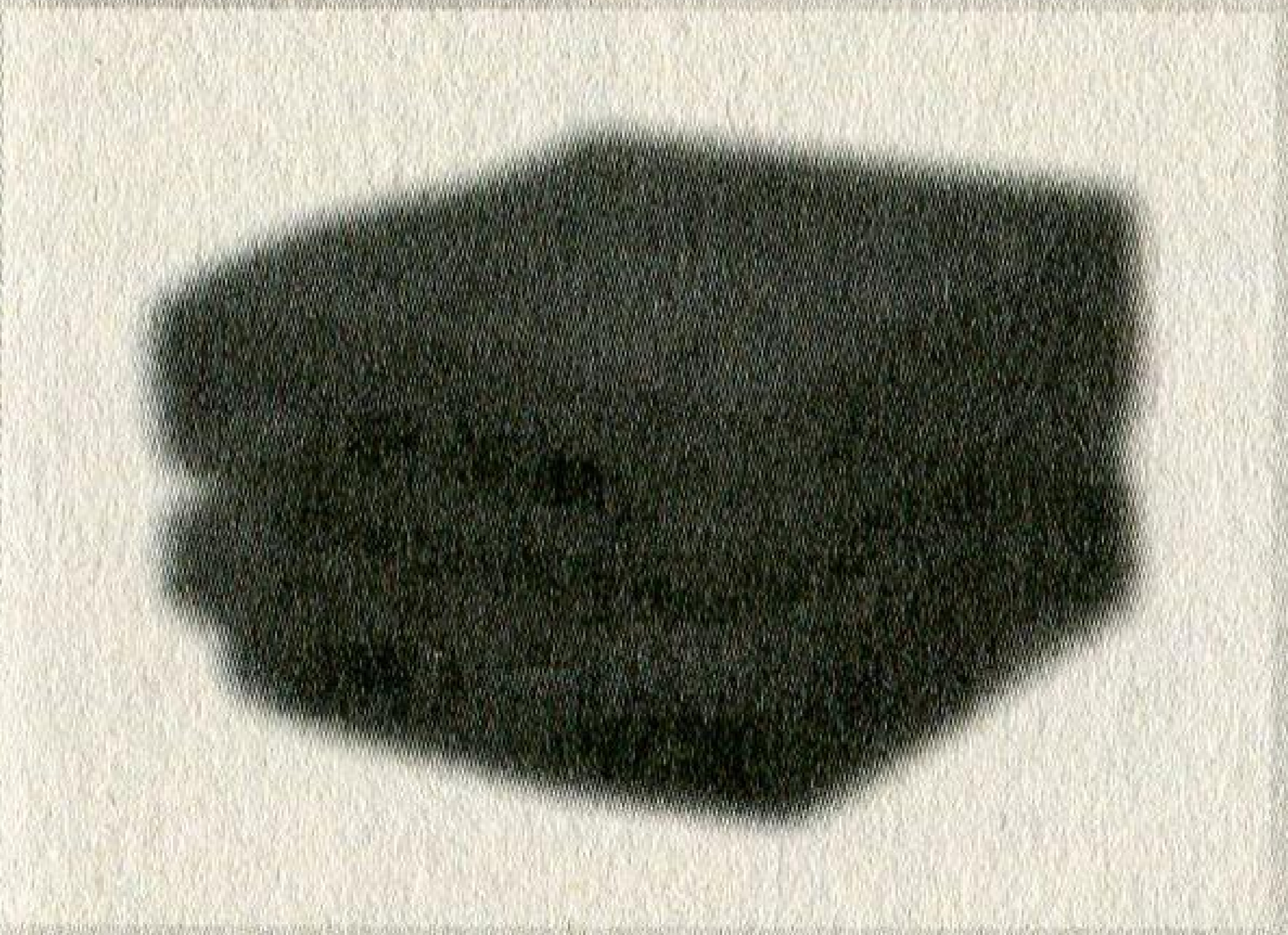
CASE3 もし分社化されていなかったならば……

かなりドロドロしていた……で

はなく、今の状態は生み出せなかったのではないだろうか。
分社化による、それぞれの開発陣による色？ と言えばいいのだろうか。事実、分社化してからのセガはそれぞれがスマッシュヒットを飛ばしている。しかしこれもハード事業をしていなければ分からなかったことだろう。自社ハードにおいて「サードパーティー全ての役」を担おうとしていたセガだからこそ可能、なのであり、他のどのハードメーカーも同じことをやるのは不可能である。任天堂、そしてソニーに負け続けていたからこそ、何としても一番になりたいという執念があったからこそ、それに見合う開発陣が控えていたからこそ今のセガがある。
「負けて人は成長するものである」セガはそれを証明する生き字引のような存在なのだ。

セガの選んだ道

暗中模索のごとく進めたこのプロジェクトだが、前述の3つのIF話を考えて出てくる共通の解答がある。セガにとってのハード事業とは、ただの赤字を生み出すものではなかったということだ。肥やしになっているのである。それを元にPS2、GC、Xboxにおいて大暴れを続けていることは間違いない。
だが、それだけなのだ。
そうセガは今やコンシューマにおいては、ただのソフトメーカー。
カラオケやAM施設の運営など手広くやってはいるが、それははっきり言って関係ない。
それがコンシューマにおいてセガの選んだ道なのだ。
だが、「現実人」香山 哲氏を持ってしても、セガならば何かをしてくれそうという気持ちがないわけではない。
そうセガならば……ぁぁそうかこれが過度の期待なのだ。
負け続け、それでも立ち向かうセガに我々は充分すぎるほどの苦渋を知っているからこその、過度の期待をかけていたのである。セガがそれに応えうるだけの力量を持っていたがために。
そう考えると現実はとても厳しいものだ。それだけの期待をかけられていたというのに、セガはハード事業から撤退するや否や、未だDCでのソフト販売が行われているにも関わらず、「世界一のコンテンツプロバイダーへの道」を一人歩み始めてしまった。
PS2・GC・Xboxの市場、その中でもPS2の市場はとてつもなく大きい。今まで販売を行っていなかった市場というものに対して、メーカーは尻込みしてしまうものなのだが、その点においてセガは対象とはならない。なぜなら、本誌に寄せられたハガキの中にも幾つかあった、「今までセガソフトに触れたくても触れる機会がなかったので、とても楽しみだ」といった声があるからだ。他ハードのユーザーにも名の知られているセガは、ルーキーはルーキーでも超注目株なのである。



一体どこまで開発が進んでいたのか？ 全てが謎に包まれたまま闇へと消えたドリームキャスト2。

ゲーム批評としての結論

ようやく見えてきた。それが編集部の率直な感想である。
自社ハードという枷（重り）をはずし、真の意味で自由となったセガ。そう自由になったのだ。「コンテンツプロバイダー」として歩み始めたセガは、対象をセガ信者という一部の熱きユーザーだけではなく、他ハードのユーザー全てを対象とできる権利を得た。
その甲斐あってか、随分あった赤字も黒字へと修正された。
企業として得たものは、とてつもなく大きい。この不況の世の中でここまですぐに建て直しがきく企業というのも、珍しいのではないだろうか。
だがユーザー（お客様）に対する企業の姿勢としてはどうか？
こちらは言葉を失うくらいなっちゃいない。DCという高性能ハ

ードを9,980円という叩き売り状態で処分したあと、セガは購入したユーザーに何をしたのか?

ただ売るだけ売って、ろくにソフトも出さずに新天地へと旅立っただけではないだろうか。

この件に関連した様々な意見を取材先で聞くことができた。ショップ側の意見として、秋葉原メッセサンオー金氏は、「経営が成り立たないっていう企業側のガイドラインだけで決まってしまったわけで、もっとユーザー寄りのガイドラインを考えてもよかったと思いますよ。ソフトが出るのにハードがないっていうのはどうかと思う」と発言している。またもう1つの取材先であるBIG大鳥居店菅井氏は「セガはハードは撤退するがDCソフトは出すと言っておきながら、一度発表した有力ソフトを発売中止にするのはマズイ」と発言した。現在DCソフト販売予定の中に「モンスターをつくろう」というものがあるが、発売予定は未定のままである。菅井氏の発言の真偽はこのタイトルが発売されるかによっても窺うことができるだろう。

メーカー取材の際にはトレジャー前川氏が無理は言えないといいつつも発言した「5万本タイトルでもいいから出して貰えば」というものがあった。これもセガハードでソフト販売が行われている以上、それを行っているメーカー側からすれば最もなことである。

姿勢と言えばもう1つ。

セガが他ハードへと移ってリリースしているタイトルである。ほとんどが移植・続編といっていい。しかも作りが粗い。『サカつく2002』のバグは同作史上最高の数である。SS時代からの人気シリーズとあって、期待していたユーザーはかなり多いだけに、裏切られた気持ちも大きいだろう。

そこから分かること、それはセガがとてつもなく高い位置にいることに他ならない。あれだけの開発陣を揃えているのだから、そんな気持ちにもなるのだろうが、超大型ルーキーとはいえ、今のゲーム業界はおごりが許される状況ではない。このような殿様商売を続けているならば、セガが目指す「世界一のコンテンツプロバイダー」への道は一生閉じられることとなるだろう。とはいえ、ユーザーが抱いているセガへの期待は大きい。まともにやっていれば遠くない未来にその道は見えるてくるともいえる。

しかしゲーム批評編集部としては、その時がやってくるまでセガを追い続けるつもりはない。今セガはその大きさ以外、他ソフトメーカーとほぼ変わりのない位置にいる。ならばハード事業に再び返り咲くまで、または、宣言通りの「世界一のコンテンツプロバイダー」となるその日までは、セガというソフトメーカーに対し、これからは特別視する必要がないのではないか。

やっと答えがでた。それがゲーム批評の結論である。もう一度この特集を振り返ってもらえばより明確になるが、セガというゲームソフトメーカーの巨大さと不器用さ、そして切り捨てたものの代償がみえてくるはずなのだ。

現在のセガは特別ではない。ならば、"第2のセガ"が生まれないかぎり特別扱いはせず、一歩引いた位置からセガを取り扱うこと、それが必要なのである。(編集部)

昔も今も セガを支え続けている開発陣たち

会社名	代表作
アミューズメントヴィジョン(元第4ソフト研究開発部)	『バーチャストライカー』シリーズ 『スーパーモンキーボール』
ウェーブマスター(元デジタルメディア制作部)	『ROOMMANIA#203』 他ソフトへのサウンド作成など
オーバーワークス(元第7ソフト研究開発部)	『サクラ大戦』シリーズ 『あつまれ! ぐるぐる温泉』シリーズ
スマイルビット(元第6ソフト研究開発部)	『つくろうシリーズ』全般 『ジェットセットラジオ』
セガ・ロッソ(元第5ソフト研究開発部)	『セガラリー』シリーズ
ソニックチーム(元第8ソフト研究開発部)	『ソニック』シリーズ 『PSO』シリーズ
ヒットメーカー(元第3ソフト研究開発部)	『クレイジータクシー』シリーズ 『パワースマッシュ』シリーズ
ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ(元第9ソフト研究開発部)	『スペースチャンネル5』シリーズ 『Rez』
ワウエンターテインメント(元第1ソフト研究開発部)	『ザ・ハウスオブザデッド』シリーズ 『Sega GT 2002』

このように表にしてみると、より鮮明になるが、各分社同士でジャンルが被っているものがほとんどない。自社のみで全てのサードパーティーの役をやっていたというのも、うなずける話である。

連載18回目は、原点回帰。ゲームってなんなんだろう？

名越武芸帖

其の一八 テレビゲームとは一体誰のものなのか？

今回は先日あるインタビューで答えたことをきっかけにした非常にシンプルなテーマです。

相変わらず理屈っぽい俺の文章ですが、今回はリラックスして行きましょう。いつも読んでいる読者ならそんなこと言われなくても知ってるよ。という内容が多いですが、**原点に戻る気持ちで読んで下さい。**

さて、表題の問いに対して皆さんはどういう回答を出しますか？

「子供のモノ」とかいう意見が多いんでしょうかね。そもそもテレビゲームというモノは、昔は玩具から成長してきたという経路を見ると、以前は明らかに子供のものだったと思います。子供の行う「遊び」の延長線上に位置し、中でも屋外遊びではなく屋内遊びの一つとして、トランプやモノポリー等の仲間のように、テレビ画面とコンソールを用いた手段であるところからスタートしました。

ただ革新的だったのは「ソフト」という概念が存在として強く感じられた初めての商品だったということ。それまでも何か一部を買い足して、入れ替えたりすることで遊ぶ商品はありましたが、ファミコンタイプのモノが出たときの衝撃と誤解はかなりのものがありました。

買ったとき、友人からよく聞かれました。**「それ(ハード)買えば何コ遊べるの？」**とか**「それだけじゃ遊べないの？」**とかね。その度に**「ビデオとビデオソフトと同じことだよ」**と答えていた記憶があります。そしてあくまで子供のモノからスタートした以上、そこに根ざしたソフトの内容も当然子供向きのモノ……と言いたいところですが、現実は違いました。

遊技内容はシンプルではありましたが、子供向けと呼ぶにはいささかずれていた点が多かった気がします。例えば難易度。今思えばとても難しいです。この頃にもマンマシーンインターフェイスの概念は存在してはいましたが、そこで展開されたものは子供向きとは言い難かった。更にゲームの内容。これもハードの表現力の限界というものが当然あったにしても、向いている方向が子供よりとは言い難く、表現力の問題だけではなかったと思います。つまり、**最初の時点では子供のモノとして出発しておきながら、ゴールは子供に向いていなかった**と言えます。

きっと、初めて触れるものへの不可思議な存在感が**「テレビゲームで遊ぶということは、こういうものである」**という変な価値観を開発者も、そしてプレイヤーも、勝手に構築していったせいではないか？　と考えます。インベーダーゲームから受け継がれた意識なのかもしれません。

そしていくらか時間が過ぎ、**ある日革命が起きます。**その革命はハードが変わったことでも、目覚ましい新しい技術が付け加えられたわけでもありませんでした。その革命の主人公は兄弟で**オーバーオール姿にヒゲを生やしており、イタリア人の名前で呼ばれていました。**革命家は以前のそれらと全ての面で超越していました。鮮やかな色みの背景で、走り、岩を砕き、土管に入り、泳ぎ、ジャンプをしました。またジャンプに至っては、空中で任意に微妙な向きを変えられることも可能としていました。また、彼の運動性能をいかす形で計算されつくしたマップ上を、縦横無尽に冒険をさせることが可能な革命家でした。その革命家兄弟は後々『スーパーマリオブラザーズ』と称されていくわけですが、マリオが起こした革命のポイントは色々ある中で、俺からすれば一番は**「子供が楽しく遊べること」**にフォーカスした作り込みでした。操作、難易度構成、グラフィック、サウンド、インターフェイス、全てにおいて本来は目指したはずだったのにも関わらず、それまで置いてきぼりになりがちだった子供に重心を置いた商品だったことがとにかく大きかったと思います。

そしてゲーム**本来のお面白さのトラウマにさ**

らされた子供たちは病みつきになり、遊びのスタイルとして定着し、さらにセガやNEC等もその子供たちの成長に合わせるように商品に対象年齢の幅を出すことを考え、また幅の広がりにまったく新たなものを大衆が求めていることを察知したSONYがハードとマーケティングの新提案を行いつつ、業界は発展していきました。つまり子供からしっかり狙って起きた革命のインパクトが大きすぎて社会的な話題にもなり、2番手以降のターゲットだった、いや、ひょっとしたらまったく眼中にもなかったかもしれない（勝手な想像ですが）大人までもムーブメントに巻き込んでいったのではないかと思います。任天堂がなぜあれだけのシェアを最初に、そして一気にとることができたか？という理由はうなずけますよね。何度も言いますが、**子供のためのものだということを哲学として、子供が喜ぶ形で供給することにフォーカスしたからです**。俺が任天堂に敬意を表するのもそこです。

もし、現在のPSやXboxのスタンスからゲームの価値観が出発していたら、ここまでの広がりはあり得なかったと思います。でも、見てみたい気はしますね。どうなっちゃうんだろうなぁ？ 例えば、もし仮にゲームは女子供の触るもんじゃない。（PSやXboxがそう言ってるという意味ではないですよ）というスタンスで売りに出したら……なんて考えると、結構興味はありますよね。

ちなみによくゲームと映画は比べられがちですが、先程の流れで言えば映画は逆ですね。映画はもともとフィルムという純粋な記録媒体を用いて、作品としては記録映画からスタートしたぶん、**大人に向けたモノを中心として成長を始め、最終的に、求められる欲求の幅の中から「子供向け」というジャンルマーケットが後からでき上がりました**。そういう意味では歴史と文化が違うのもうなずけます。

では冒頭の質問に戻りましょう。まず、現在はどうなんでしょうか？ ゲームキューブが子供中心、PSが対象年齢幅が広め、Xboxがコアユーザー中心に受けていることは事実です。つまりユーザーには、ハードを選ぶことによって遊べるソフトがある程度変えられる土壌が提供されています。そして、それらが成り立ちつつある今、ゲームを求めている世代は着実に広がる傾向で変化しています。そして俺は常に考えていました。ここからの変化はどうなるのか？ そして今は一つの答えを持っています。答えはまだまだ広がるということです。まず多極化というテーマにおいてもそろそろ競走が始まると思います。30代以上のゲームプレイヤーを大きなマーケットに成長させるのはこれからです。

なぜそう思うのかって？ **人間はエンターテイメントに対して卒業するという事はしない、いや、できないと思うからです**。多分今から30年、40年後、今テレビゲームで遊んでいる子供たちが大人になったとき、ジャンルやスタイルはともかくとしてもテレビゲームで遊びたいという意識がまったく消えてしまうということはないと思うので、可能性がまったくないとは言い切れないと思います。でもとにかくゲームを遊ぶ世代の発掘、再構築にしても。それに合わせたゲーム内容の対応についても正直なところまだ結論は出ていません。それがハードによってターゲットにした年齢層や内容の傾向に対して二極化が進むのか？ それとも全てのハードが性能は違っても幅広い年齢層を取り込もうとするのか？（現状はこちらのイメージに近い）の結果が出るはこれからです。でもどちらに進むにしてもテーマというか、重心や哲学がはっきりしていて欲しいですね。そのコンソールメーカーが提案しようとしている「考え」が何であるのか？ と言う意味で。その哲学を通して、ソフトを提供するメーカーもどういう基準で参加すればいいのかがハッキリしていくのだと思うからです。ちなみに冒頭への俺の答えは「ゲームは皆のモノです」。それは事実だと感じています。ただ、その理由や経路をもう一度整理して今後のゲーム開発を考えていきたいと思っています。

なぜならそこら辺が今、あまりに曖昧になりつつあるような気がしているからです。曖昧だと、作り手も戸惑います。ユーザーも戸惑います。でもそれではせっかく成長してきたマーケットを崩していくことにもつながりかねません。ゲームとは一体誰のものなのか？ この問いに対して、ゲームに携わる全てのメーカーがもう一度真面目に考える時期に来ているのではないでしょうか？ ゲーム不況と言われる今、俺としてはその回答に、**常にプライドと夢のある結論を導いていける業界でありたいと思います**。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。11月21日には、ゲームキューブで『スーパーモンキーボール2』をリリース予定。

銃撃事件の結果はゲームに責任はない
アメリカ控訴審が出した判決結果

陰惨な事件が起こるとすぐに取り沙汰される映像メディア。
米国ではゲームとの関係性はほとんどないとの判決が下されるケースも出たが……。

高校銃撃事件からゲーム会社を訴える

'99年3月20日に起きたアメリカ・コロラド州コロンバインで起きた高校銃撃事件はアメリカの社会に対して深刻なショックを与えた。2人の高校生が、コロンバイン高校に突然乱入し、自動小銃を使って、1人の教師と、12人の学生を射殺、そして、自分たちもその場で自殺するという陰惨なものだった。

間を開けずに、1ヶ月後の4月20日にケンタッキー州ウェストパドゥカの高校に、14歳のミシェル・カーネアルが散弾銃を持って乱入し、3人を殺害し5人を負傷させる事件が起きた。逮捕されたカーネアルの証言ではコロンバイン高校の事件と共通する項目が現れた。

一つが、黒いコートを着た男が学校で銃を乱射する映画『バスケットボールダイアリーズ』に影響を受けた点である。

もう一つが、当時流行していたファーストパーソンシューター（FPS）と呼ばれる銃撃戦をテーマにした『DOOM』のヘビープレイヤーであったことだ。

そのため、この事件は、アメリカのゲーム業界に対しても大きな衝撃を与えた。暴力的なゲームが、銃乱射事件の引き金になったのではないかと疑われ社会問題化したのである。

事件後すぐに、ウェストパドゥカ事件の3人の遺族は、任天堂、SCEA、セガといった大手企業から、『DOOM』の開発元のid Softwareなど25社を相手に1億3000万ドル（約156億円）の損害賠償を求める裁判を起こした。その裁判結果によっては、ゲーム業界に表現規制が求められるインパクトを持っていた。

その控訴審判決が、この8月14日に出た。結果的に、米連邦控訴裁判所は上告を棄却した。判決ではゲームを遊ぶことと銃撃を行った犯人との間には非常に小さな関係しかないと述べている。企業はゲームを遊んだり、映画を見たり、ウェブサイトを見たりした後で、犯罪を犯したとしても、関係性があるということはできないという。

「何百万人という人が映画なりを見ているのに、少数の人が引き起こした犯罪の責任があるというには飛躍がある」と判決で述べている。そして、ビデオゲーム、映画、インターネットサイトのコンテン



日本でもゲームが犯罪と結びつけられ訴訟が起こされる日も遠くないだろう。

ツは、合衆国憲法修正第一条の「表現の自由」によって守られているとも述べている。

idSoftwareの弁護士リチャード・HC・クレイは、「憲法修正第1条は、表現の自由を守っています。また、それはまさに私たちが保持しているものでもあります」と、米キャリアジャーナル誌にコメントを寄せている。idSoftwareは、'99年の裁判開始時にはコメントを発表しなかった。

最高裁への上告は確定していないが、仮に上告しても被告側が勝利する可能性はほとんどなく、ゲーム会社側の完全勝利といえる。

それでも、単純に表現の自由が確保されたわけではない。そもそもこの裁判は、告訴当時から、犯人たちがゲームを通じて暴力行為を行ったという科学的な因果関係を証明することはできないだろうと見られていた。犯人が、どの程度、ゲームを遊んでいたのかを正確に調べる手段は当然ない。そのため、全米に対して、この問題について警告を行うことを目的としていた面が強い。

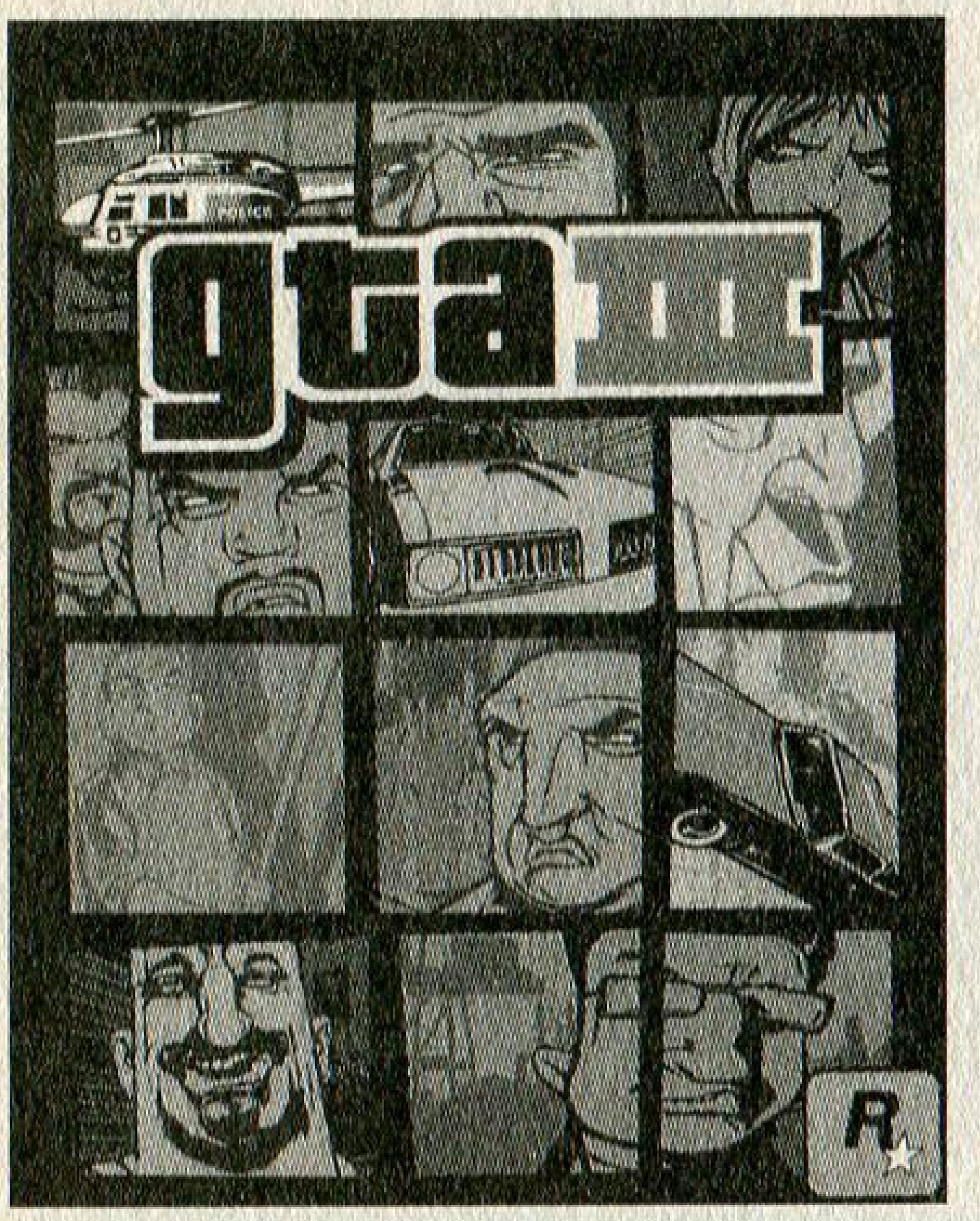
明確でない ゲームと暴力の因果性

事件直後の'99年6月、クリントン大統領（当時）は、世論に応える形でハリウッドの暴力的な描写が含まれる映画やTV、テレビゲームの調査を命じる。それは2000年10月米連邦取引委員会の「子供が見る暴力描写のあるエンターテイメント産業が行うマーケティング調査報告」として発表される。

その中ではテレビゲームの暴力描写に一定の問題があることを指摘、ゲーム業界に対して改善を指示している。これは日本の官庁からの通達に近く、アメリカのレーティングシステムに対しての取り組みを強化するように求めた内容だった。その後、日本のCESAにあたるIDSAはレーティングシステムの改善を行ってきている。今年6月に発表された3度目の調査結果では、ゲーム業界の改善の努力を誉めるレポートを発表している。

一方で、8月10日に米国立メディアと家族研究所は、「子供の家庭でのメディアによる暴力表現の消費と学校での攻撃的な行動」というレポートを発表し、暴力性を持った子供が成長する要因に、映画、TVやゲームの影響があるとしている。現在も、科学的な調査は継続中だ。

アメリカでは『GrandTheftAuto3』（RockstarGames）のヒットが続いている。人を殺してお金を手に入れ、カージャックを行いながら展開する犯罪を前提とした、ゲームの暴力性に対して社会的な非難が集中している。同社は、また『State of Emergency（＝緊急事態）』を2月に発売した。ゲームのテーマはアメリカの西海岸で主に黒人差別をきっかけに引き起こされる「暴動」。悪の企業に支配された社会で暴動を意図的に引き起こして、その企業を倒すというストーリーになっているものの、歩く人は誰でも殴りつけられれば、商店に押し入ることもできるという暴力的な刺激の強い内容になっている。その完成度が高いために現在までもヒットが続いている。



ゲームユーザーに熱烈に支持されている作品も、一方では犯罪の引き金となっていると考えられている……。

裁判結果は、確かにゲーム会社に有利な形で決着した。しかし、これはゲームが犯罪と結びついてないということを証明したことにはならない。表現の自由と暴力性。この問題は今後も続く。

現在、カーネアルはケンタッキー州の精神病院を備えた刑務所で、仮釈放のない懲役25年の刑に服している。

PROFILE

新清士（しん・きよし）

ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

新 編集者のぼやき ～特別編～

狙って書いているわけではありません。
結構な実体験ですので参考までにどうぞ。

ふと教えられること

女性ユーザーが6、7割を占めているといわれるBLACK MATRIX（以下BM）シリーズを紹介させていただこう。

BMシリーズはタクティカルSLGなのだが、ユーザーの中にはキャラゲーというかたがいる。確かに出てくるキャラは魅力的で、発売元であるNECインターチャネル（以下NECI）がその筋で有名なメーカーということもありそのように言われるのだろう。

しかしBMシリーズは、意外（失礼な言いかただが）にも「重い」。これの意はそのまま受けとめていただくのがいいだろう。

天使と悪魔…BMは悪魔の支配する世界で、ご主人様を助ける天使の物語。BMIIは悪魔の世界に人間・天使が侵攻し、それを阻止すべく魔王である姉を復活させる物語。BMゼロは人間の少年が天使と悪魔の羽を選び、その力を元に幼なじみを助ける物語。

この紹介ではかなり足りない部分があるが、「天使と悪魔」という柱が物語の根底としてある。

そんな物語はたくさんあるというだろうが、これがまた人間臭い。慈愛に満ちた天使のくせに裏切りの連続だし、ずる賢くて狡猾な悪魔のくせに義理堅い、などイメージぶち壊しなのである。

そんな人間臭さが漂っているからこそ、BMシリーズは「重い」。

ではSLGとしてはどうか？

私はこちらも及第点ではないかと考えている。視点も問題なく、戦闘にしても、正面よりも左右、背後からの攻撃のほうがダメージが大きい。当然といえば当然のことが行われているというのは、今のゲーム業界には大切なことではないだろうか。まぁそれだけでは魅力を感じないのは確か。



最も恐ろしいのは何も知らずに踊らされている人間自身ですね。

そこで出てくるのが、剣血と呼ばれるシステムである。その名の通り武器に血を注ぎ、特殊能力を覚醒させる。BMの時は、注ぐ血の量でどんな覚醒をするか面白みがあったのだが……なぜ以降の作品では覚醒に必要な血の量が決定していたのか、疑問でならない。

とはいえキャラゲー専門だと考えていたNECIから、見た目よりも内容がかなり硬派なBMが登場したというのは驚きだった。同時にゲームとは目に見える部分だけでは本質は見えてこない。それを教えて貰った1本だった。

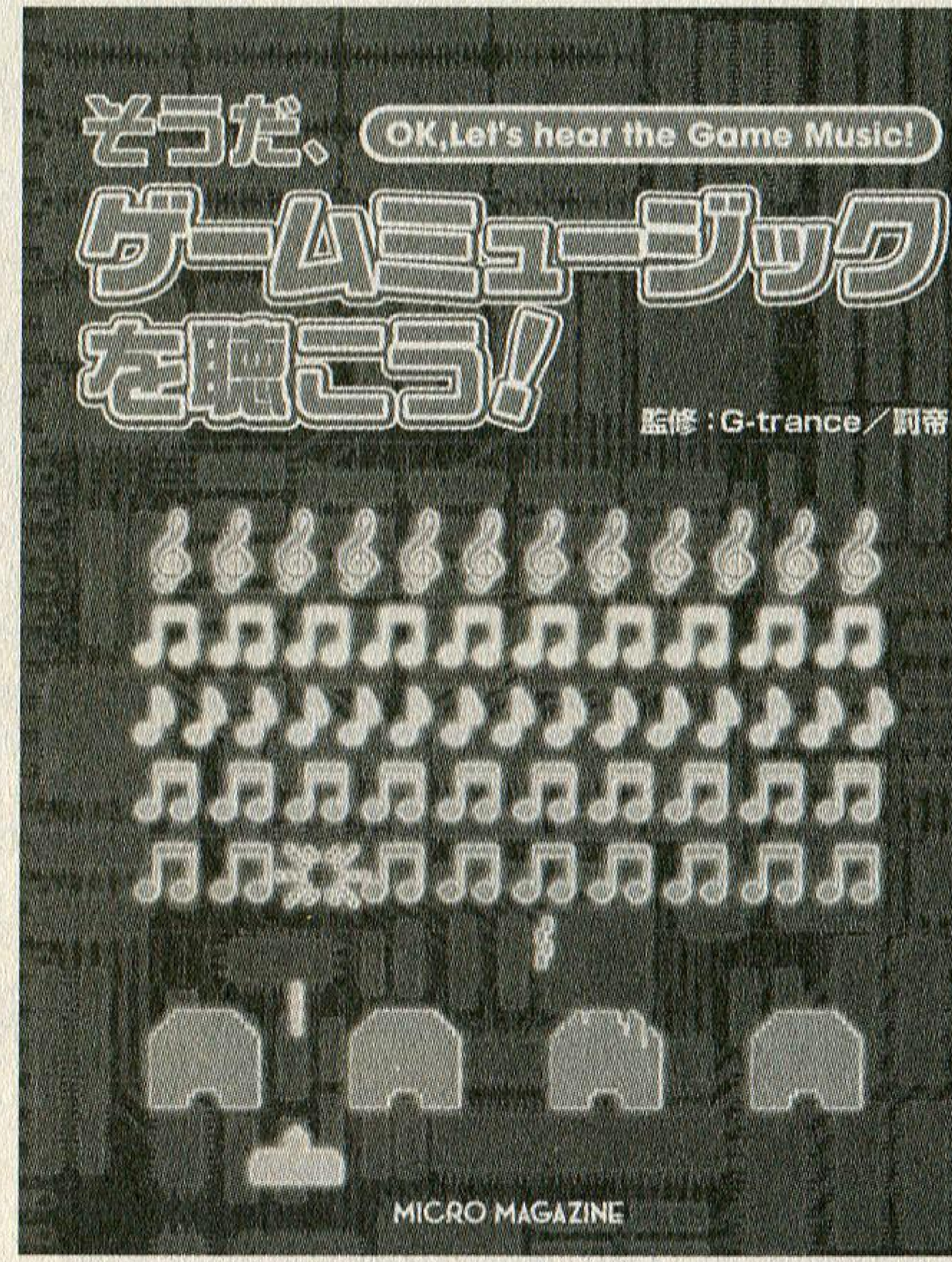
最近のゲームは大手しか売れない傾向がある。それを見越してか大手の中には明らかに手抜きと取れるものがある。買わなければ分からないことだろう。だが低迷期だからこそブランド名ではなく、偏見にも捕らわれず、ソフトを購入しようじゃないか！　と声を大にして叫びたい。（編集部遠藤）

絶賛発売中!!

そうだ、ゲームミュージックを聴こう!

OK,Let's hear the Game Music!

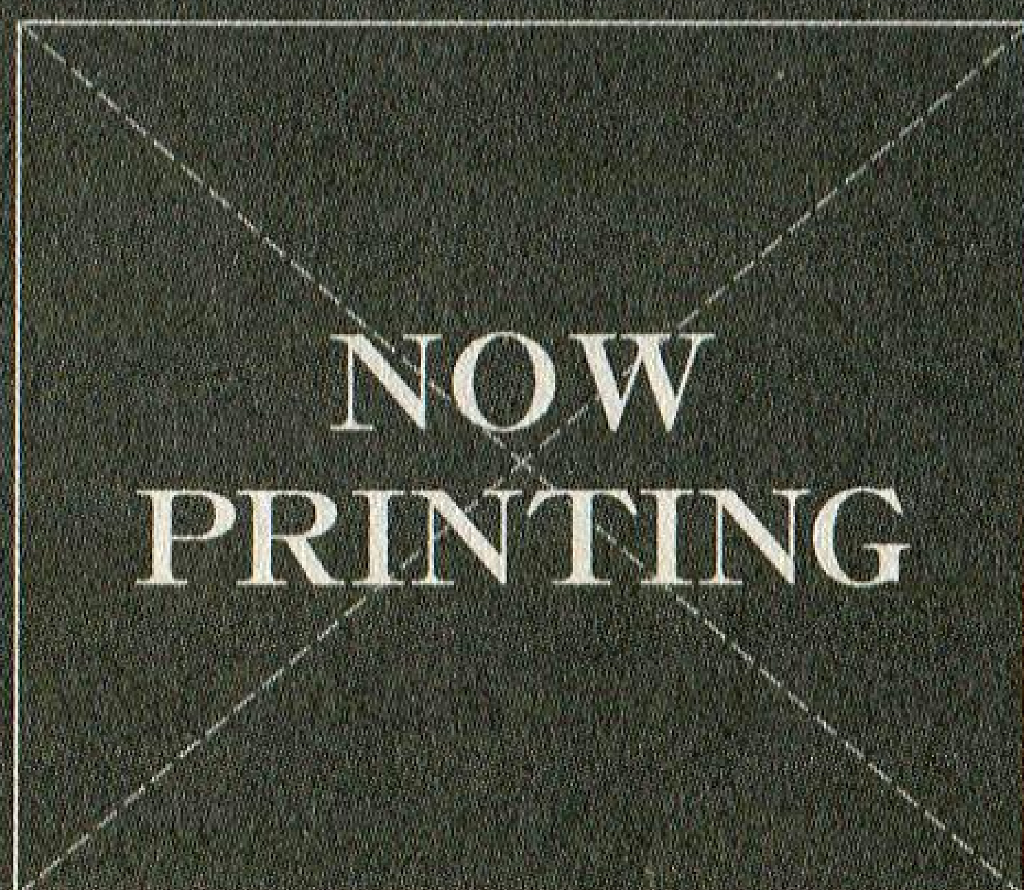
B5変形判／192ページ／
定価1,280円（税別）



独占インタビュー

弓削雅稔、上村建也
遠藤雅伸
H.（Hiro、光吉猛修）
スーパースィープ
松前公高
崎元仁
桜庭統
他 全16名

1984～2002年までのゲームミュージックデータベース掲載！



本書の発売を記念して、サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社様のご厚意により、GSLシリーズプレゼントキャンペーンの賞品として製作された「アーケードサウンド80's」を、ゲーム批評読者へ抽選で3名様にプレゼントします！（平成14年10月31日締切）

あて先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社
ゲーム批評編集部「GSLのCDほしい」係

厳正なる抽選の上、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

(2002年7月中旬～2002年9月中旬)

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

7月

16日 セガのプロデュースによるブロードバンド施設「net bit」(ネットビット)が、19日に新千歳空港ターミナルビル内に開業すると発表された。
バンダイが、玩具メーカーのツクダオリジナルとの資本提携を行ったと発表。親会社であるツクダから、ツクダオリジナル株式100%を取得した。

18日 米Microsoftが、2002年度第4四半期決算会見の場において、Xboxの販売台数が390万台となったことを明らかにした。

19日 セガが感情識別機能を持つアニメーションソフト「Magical Face」を開発したことが明らかになった。

20日 国内最大級のキャラクターイベント「東京キャラクターショー」が幕張メッセで開幕した。

22日 CESAが、ゲーム業界動向の年間報告書である「2002CESAゲーム白書」を発刊。国内のソフト部門が、いぜん苦戦していることが明らかになった。

24日 Microsoftが新たに韓国、香港、メキシコ、ニュージーランド、シンガポール、台湾の6カ国でXboxの販売を開始すると明らかにした。

25日 SCEのプレイステーション2の、24日の時点で国内生産出荷累計が、1000万台に到達した。

26日 コンピューターゲームやカードゲーム、インターネットセキュリティの分野で活躍できる人物の育成を目的とした「東京デジタルブレイン学院」が東京・秋葉原にて開校することが明らかになった。
EUが統計によると、昨年の同加盟国の税関で押収される偽造品の中で、Nokiaの携帯電話と任天堂ゲーム機の偽造品の占める割合が急増したと発表した。

29日 オーストラリアの連邦裁判所は、同国の法律では、オリジナルのPS用MODチップはSCEの著作権の侵害にはあたらないとの判決を下した。

30日 Xbox上でLinuxを動作させることを目指した、Xbox Linux Projectが、同機用に開発した独自のBIOSのα版をリリースした。

8月

2日 CESAが、優秀なコンピュータエンターテイメントソフト作品を選考、及び表彰する制度である「第6回CESA GAME AWARDS」の実施を決定した。

4日 セガが、全国のセガワールドなどで「ソニックパーティ～2002まつり～」を開催した。

6日 台湾のオンラインゲーム企業「ガマニアデジタルエンターテイメント」が、日本のオンラインゲーム市場に参入することが明らかになった。

7日 『ドラゴンクエスト7』などのタイトルのプロデューサーを担当していた、山名学氏が、任天堂とポケモンの出資を受け、新会社「ジニアス・ソノリティ」を設立した。①

8日 ハドソンが、iモード用着信メロディサイト「取り放題￥100」で、今社会問題になりつつある“ワン切り”に対応した着信メロディの試験提供サービスを開始することが明らかになった。

13日 米マイクロソフトが、Xbox用オンラインサービス「Xbox Live」を、11月15日に開始すると明らかにした。同スターターキットは49.95ドルで販売された。②

18日 Xbox上でLinuxを動作させることを目的とした、Xbox Linux Projectにおいて、8月16日に完全なブートに成功したと発表された。
秋葉原のラオックスザ・コンピュータGAME館にて「禁断のXboxタイトル体験会～未知のXboxタイトルを体験しちゃおう!～」が開催された。

22日 グローバルインフォメーションが、欧州と米国において、携帯ゲームの市場が拡大傾向にあると発表した。

24日 MicrosoftのXboxワールドワイドマーケティングディレクターである、John O'Rourke氏は、Xbox用オンラインサービス「Xbox Live」において、米国での開始予定日11月15日には、すべてのゲームで音声チャットを利用できると発表した。

26日 肖像権を侵害していると、日本プロ野球選手会が、コナミと日本野球機構にゲームの販売を差し止めるよう訴えを起こした。

27日 CD-ROMの複製防止を目的とした技術、「ROOT」を開発したことをハドソンとビクターが発表した。
メディアカイトが、インターネット上で過去の名作ゲームを配信する「ネットげーせん」の発表会を行った。

30日 テクモが、『デッドオアアライブ2』(PS2用対戦格闘)の改変ソフトを販売した業者を訴えていた問題は、東京地方裁判所がテクモ側の主張を認めることで決着をみた。③

9月

3日 コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)が、同会員企業であるマイクロソフト、ジャストシステム、クオークインクなどが、著作権侵害による民事損害賠償請求訴訟をコンピュータスクールなど3校を相手に起こしたことを発表した。

4日 任天堂とバンダイがGAME CUBE用ソフトの日本国内販売において、業務提携したことが明らかになった。

6日 ソニーと蘭Philipsは、新しい短距離無線技術である「Near Field Communication」を共同開発することを発表した。

10日 ソニーが、ソフト上の仮想映像空間全方位を楽しむことのできるヘッドディスプレイ「PUD-J5A」を販売することを明らかにした。

①



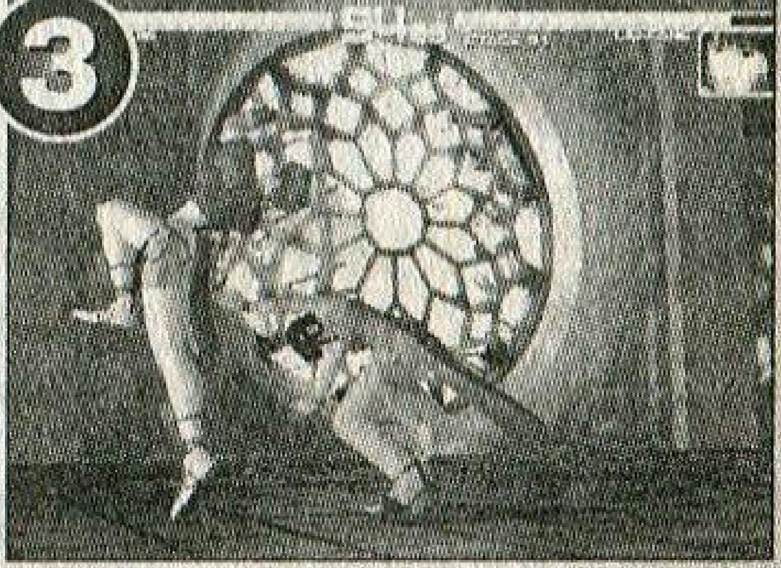
任天堂の出資ということはGCにおいて『ドラクエ7』並みのソフトが供給される可能性が出てきた。

②



日本でβテストが始まるということもあり、次第に全貌が見えてきている「Xbox Live」。

③

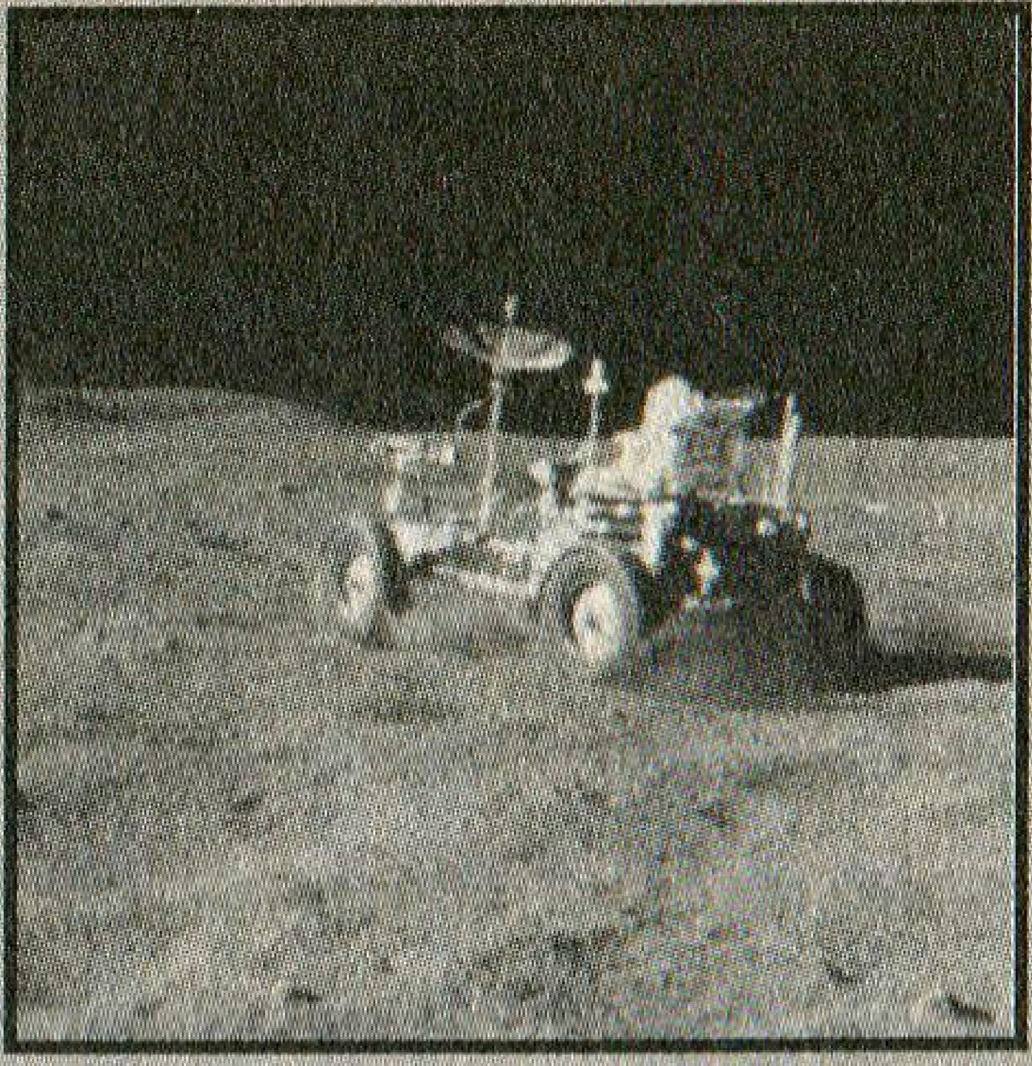


この後すぐウエストサイド側が控訴したとあって、この問題、まだまだ長引きそうだ。

月明かりのガメネウス

game news

それは満月の夜だけに咲く一輪の花。ゲームニュースサイト管理人が選ぶできれば見逃したくないニュース!!



あら、こんなところに……

ゲームも女性向けを考える時代へ

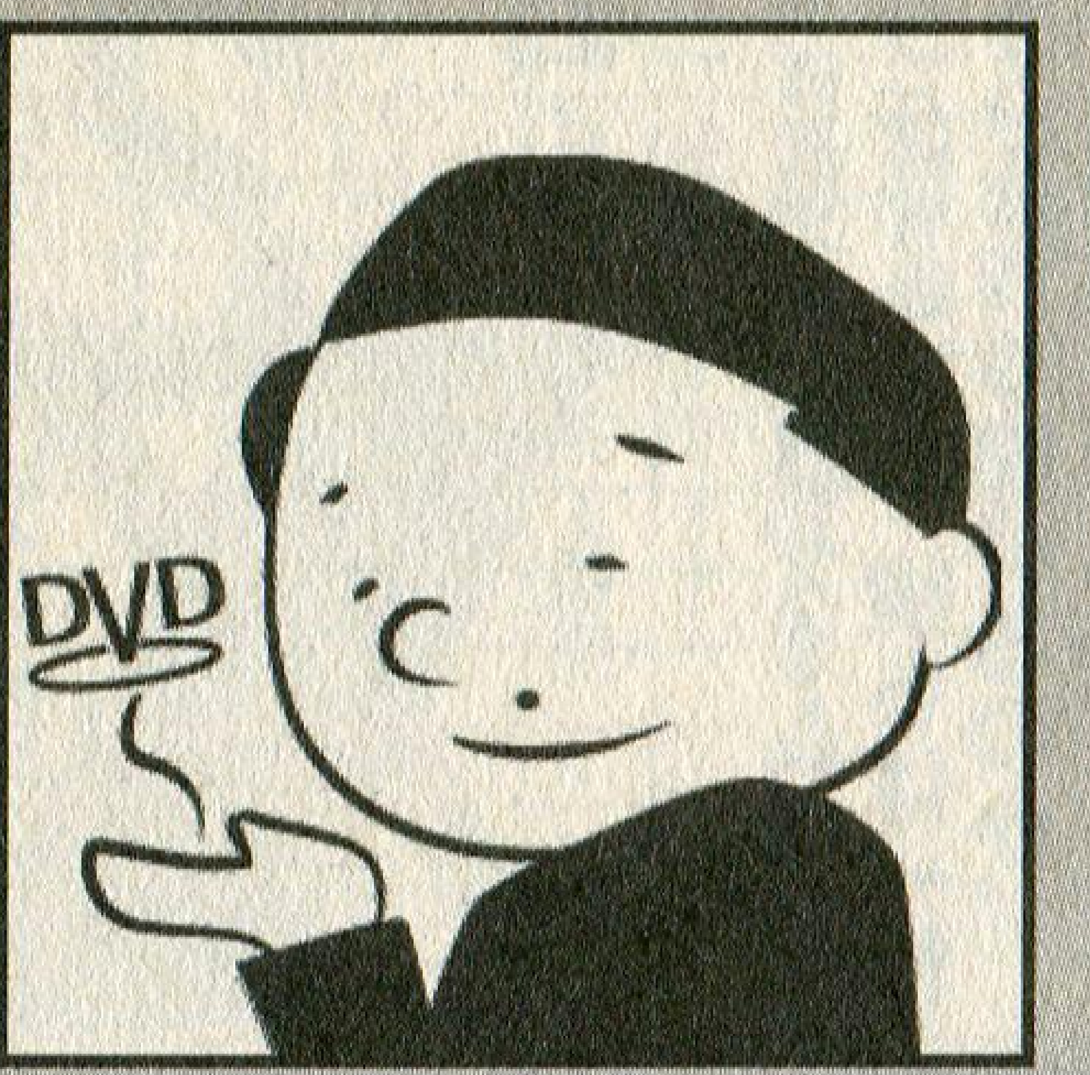
7月13日　ConsoleWire.com

インタラクティブデジタルソフトウェアアソシエーション（IDSA）の発表によると、米国でのゲーマーの平均年齢は28歳。そして90%が18歳以上とのことで、その40%が女性だそうです。女性はRPGのような創造的なタイトルを好むそうで、これから女性をターゲットにしたゲームを作っていく必要があるとのこと。スクウェアの『FF』はすでに世界的なメジャータイトルですが、『X』がこれまでの『FF』よりも米国や欧州でよく売れているのはこういった背景がありそうです。

『TurokEvolution』にまつわる話題

7月17日、8月28日　GameSpot.com、ロイター通信

アクレイムより9月に欧米で発売される『TurokEvolution』（PS2／GC／Xbox）ですが、発売前から2つの点で話題になっています。1つは『Turok』を待ち焦がれているイギリス在住のJason Readさんが同ソフトを買うために7月18日から発売日まで、店の前で並ぶというギネスへの挑戦です。彼はテントにTVやゲーム機を揃えているのですが、退屈しないように発売元のアクレイムが彼の為に同社のタイトルを提供してあげているそうです。2つ目は子供に「Turok」という名前に改名したら1万ドルをあげるというキャンペーンです。一番初めにアクレイムに出生証明書などを見せた人がその権利を得ます。（実際に5名の方が名前を変更しました。）というように『TurokEvolution』に関する話題は非常に激しいです。



欧州DVD市場でPS2、Xboxが活躍

7月31日　screendigest.com

世界的にVHFからDVDへのメディアの移行が続いているのですが、日本でもそうだったようにXboxや、特にPS2が欧州でのDVDへの移行に役立っているそうです。SCE久夛良木代表取締役はPS2がDVDの台頭を大きく手助けしたことを結構誇りにしているように思えます。PS2にはHDDをつけることによってDVR（デジタルビデオレコーダ）にするという構想もあり、PS2がDVDの時のように今度はDVRを一般的なものにするかもしれません。当然ゲームそのものとしては関係ありませんが、すべてのエンタテインメントを集めるというPS2にふさわしい構想です。

『DQ』の山名学氏が新会社ジニアス・ソノリティを設立

8月7日　GameSpot.co.jp

『ドラクエ』のプログラマとして活躍した山名氏が、ゲーム製作をやめる宣言をしたハートビートを抜けて新会社を設立。しかもGC向けに大作RPGを出す（エニックスが絡んでいないので、『ドラクエ』ではなさそう）という発表をしました。最近GCにソフトを出そうとするメーカーが増えています。しかもアノ会社が参入という感じではなくて、アノ製作者が参入といった形。昔よりも全然ゲーム製作者の名前が前面に出て来るようになっているのではないでしょうか。以前何かの記事で読んだのですが、メーカー単位でソフトを出していくというスタイルから、ハリウッドの様に配給会社が制作費を製作者に出資してゲームを作るというスタイルへと移行してきているのかもしれません。

PROFILE

QUITER
（クイター）

アルファベットだけだと普通読めないのでQさんと呼ばれてしまうゲームニュースサイトの運営者。quiter.netで毎日世界のTVゲーム最新情報を紹介しています。

▼貴方のゲーム観を劇的に変えるかもしれないのもまた「プロジェクト」である

ゲーム制作プロジェクトX
～インディーズゲームへの挑戦者～

第1話

胎動（たいどう）

日々Web上にUPロードされる無料ゲームたち。そのアイデア、そのクオリティ……。彼らは一体どこを見据え、なぜにゲームを作り続けるのか。

ゲーム作りは面白いので止められない

いやさ、ゲーム作るのって大変なんだよ！『バロック』ってゲームを作った時は何年かかったか！最初の企画からは5年以上かかっちゃったんである。実質でも2年近くかかったんだよ。その前の『トレジャーハンターG』も1年はかかった。しかも、最終的には30人以上のスタッフが関わって、ドロドロの人間関係で、常に寝不足&運動不足で、行動範囲は会社と近所のコンビニだけ。企画監督脚本してりゃ、忙しいし、不安で潰れそうだ。でも、弱音吐いちゃいられない、大丈夫だと言ってスタッフをひっぱっていく必要がある。そりゃ、もう、カラ元気いっぱいのゾンビです。気づいたら口から緑の液体たれてますよ。が、だが、しかし！ゲーム作りは面白い。ゲームが好きだ。作るのが好きだ。だから、作る。けどさ、ゲームプロジェクトは肥大化している。恐竜のように巨大で、巨大じゃなきゃ注目してもらえなくて、巨大化すると個人がゲーム製作全体を細部まで把握するのは困難になってくる。ブラキオサウルスの頭の上で、それを乗りこなそうとしている男。そんな映像を想像しちゃうと、巨大プロジェクトを気軽に受けられやしない。しかも乗ってるのはカラ元気いっぱいのゾンビだぜ。

さらに恐竜ばかり作ってるのもどうか？トガリネズミも必要だろ。パーソナルな作品も、もっとあってもいいんじゃないか。

ようやくこのページの企画意図が語られる

そこでインディーズである。この2ページは、インディペンデントにゲームを製作していく過程を克明に追いかける企画である。俺が作って、俺が追う。自給自足ゲーム製作リポート。企業的な制約もなし。包み隠さず報告できる。

俺は企画監督脚本はできるが、それ以外ができない。絵は描けないし、プログラムはできないし、音楽は作れない、声優もできない。どうすりゃいいんだろー。困った時には先輩に聞け！ということで、ネットサーフィン開始。インディーズゲームをいろいろ見てみた。その中で気に入ったひとつは「ワラテルサイト」の『6の3』というゲーム。少しもじっとしていない子供たちのクラス写真をタイミングよくピシッと撮影するというオリジナリティの高いゲームだ。このサイトには、他にも、もぐらたたきのもぐらを操作する『もぐらたたかれ』や、図形を等分する『等分検定』など独特な味があって面白い作品がいっぱいである。さらには『Tie』というゲームがショックウェーブドットコムに掲載されている。効果音や操作性など完成度も高い。先輩、俺どうすりゃいいですか！

インタビュー 教えて、中野先輩！

米光：製作期間はどれぐらいかか

りますか？
中野：出たアイデアがまとまれば2〜3日、実験しながらやっていくと2ヶ月ぐらいです。
米光：『Tie』だと？
中野：基本的な部分は一晩でできました。
米光：ええ！ すごい。
中野：サイトにのっけてるやつは、ほぼそのときのまんまです。ショックウェーブさんに出してるのは、それから直したモノ。
米光：それはどのくらい？
中野：1ヶ月ぐらいかなあ。

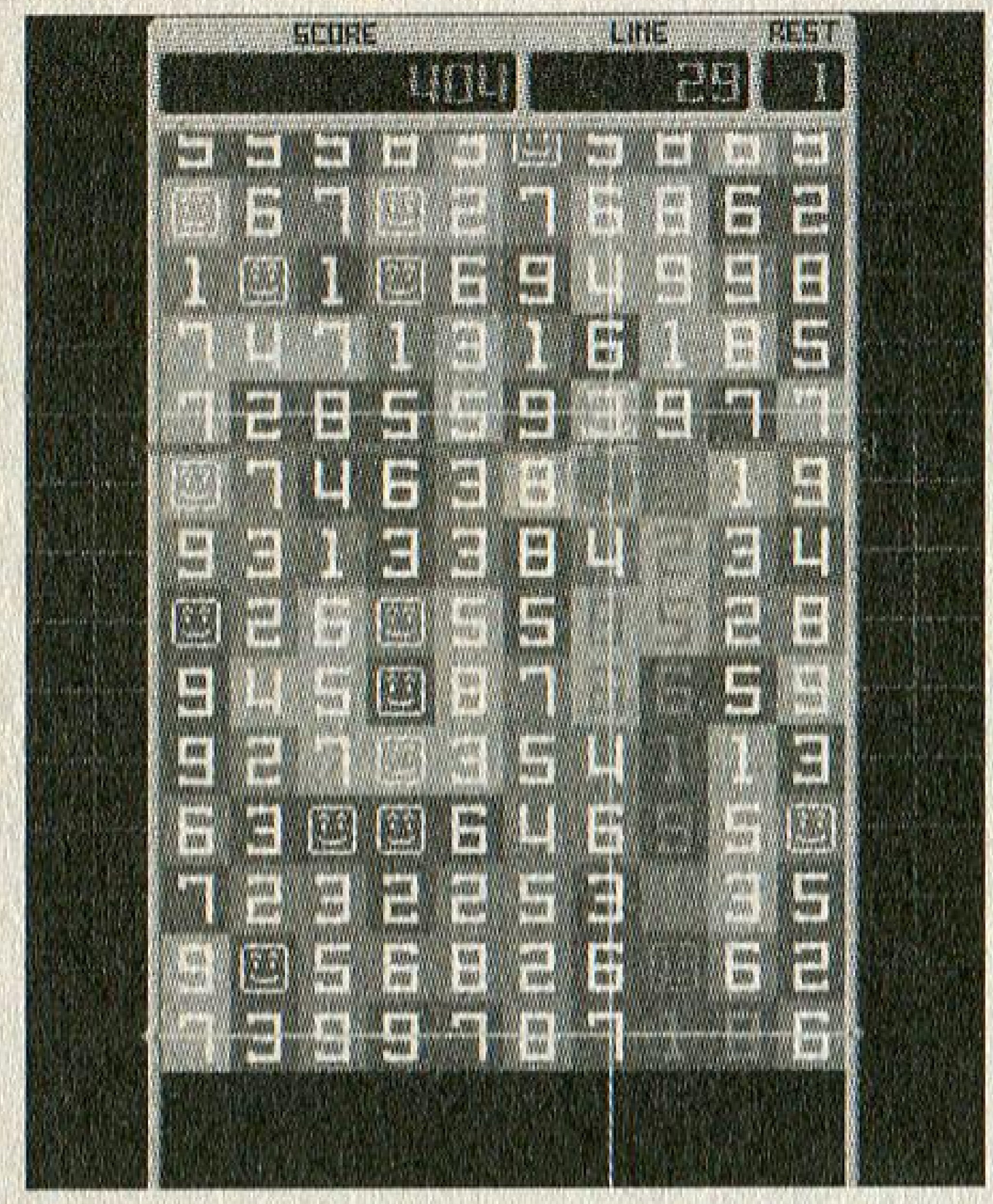
うむ、速い！ しかも、製作は（BGMを友人に依頼することもあるが）基本的に1人だそうだ。どういった経緯でショックウェーブドットコムにゲームが掲載されたのかも聞いてみた。

中野：突然ショックウェーブさんのプロデューサーさんからメールもらったんですよ。
米光：突然!?
中野：たまたまサイトを見つけたらしくて。それで「ゲームづくりとかで協力してもらえないか」と。
米光：掲載されると、けっこう儲かりますか？
中野：ゲームと一緒に表示されるスポンサー広告の収益のうちの何%か、なんですよ。
米光：じゃあ、たくさん遊んでもらえると嬉しい、と。
中野：そうですね。

『バグウェイ』という新作ゲームも、ショックウェーブドットコムに登場するそうである。パネルを使って虫の動きをコントロールする、これまた独特なテイストのゲームだ。

米光：インディーズでゲームを作ろうと思うときに、一番大切なことって何ですか？
中野：商品を作るわけじゃないですからね、とにかく自分の発想、アイデアを思いっきりストレートに！ って感じかなあ。
米光：はい。
中野：それと、「つまんね」って言葉を恐れないこととか。

恐れないこと！ 心強い言葉である。よし！
恐れず、ともかく走り出そう。



『Tie』
パネルをクリックしてデッドラインを上げていくアクションパズルゲーム。

妄想を抱えて ともかく走り出そう

が、まだ、何もない。まったく何も手がつけられていない。ちょっと妄想で、6回連載ぐらいのスタイルで進行表を作ってみた。

【1】予告編（今回）
【2】企画・製作開始
【3】製作順調！
【4】美人声優の声入れ
【5】完成パーティー
【6】ストリートで販売

いいなー妄想は楽だ。どこでプログラムしてんだ、どこで絵を描いてるんだといったツッコミもあるだろう。音楽はどうするんだ？ そもそもプログラムできないんじゃないのか？ などなど五里霧中、一寸先は闇である。妄想は楽だけど実際は大変だよという声もあるだろう。知ってるよ！ でも、やるんだよ！

（つづく）

◆次回予告！
その驚愕のゲーム企画書の全貌が明らかに！ どんな言語でどんなツールを使って、どんなゲームを作るのか、あまさず公開します！

取材協力：「ワラテルサイト」（http://homepage1.nifty.com/warateru/）中野さんの独創的なshockwaveアニメやゲームなどの作品が満載のサイト。

著作：米光一成（よねみつ・かずなり）http://www.Lv99.comにてインディーズゲーム製作の途中経過をリポートするので本誌原稿と併せて見て欲しい。

制作：ゲーム批評

第2特集

もう間に合わないかも……

ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!

2002年夏、大手出版社からゲームユーザー(とその親)を震撼させる内容の本が出版された。なんと！　ゲームプレイ中の脳波の動きと、痴呆症の脳波が酷似しているというのだ！だ、大丈夫か？　ボクたちの脳は大丈夫なのか？　それとも、もう……ダメなんですか？

ゲームに浸かりきった脳を持つ人たちへ

あなたの脳はすでに「ゲーム脳」かも知れない。

「ゲーム脳」とは、この夏発売された本、『ゲーム脳の恐怖』（NHK出版より刊行）の中で使われている言葉である。

本書の発売と時をほぼ同じくして『毎日新聞』（7月8日夕刊）や『AERA』（7月15日号）など、大きな媒体が本書の内容に関する記事を掲載したこともあって、本書は一躍話題の本となった。夏休みと重なったことも大きい。

タイトルからも想像できるように、本書はゲームが人間の脳にネガティブな影響を与えるという研究結果をもとに構成されている。

この本をゲームユーザーとしてどう消化するかは、この特集を読んでから各自で判断してもらうとして、ここではまず『ゲーム脳の恐怖』での森氏の研究の概要を知っていただこう。

ソフト開発者の脳波＝痴呆症の脳波という衝撃

本書の主張は

ゲーム中の脳波は、痴呆の人の脳波と類似している

の1点に尽きる。

著者・森昭雄氏は、脳神経科学の専門家だ。痴呆老人の脳を研究するなかで、氏はα波とβ波を測定することにより高い確率で痴呆を判定できる脳波器を発明した。

ところがこの機器の製作中、テストとしてソフトウェア開発者8名の脳波を測定したところ、その記録が痴呆とほぼ同じ状態を示したのだ。別の被験者では、この機器が問題なく動いたところから、森氏はソフトウェア開発者の脳の一部分の機能が低下していたと判断する。そこから氏のTVゲームと脳の一部（具体的には前頭前野）との関連性を調べる研究が始まるのだ。

森氏は発明した簡易型脳波測定器を用い、ゲーム中のプレイヤーの脳波を計測。そのなかでα波とβ波の関係性、特にβ波の活動に注目し、その動きが4つのタイプに分類できることに気づいた。

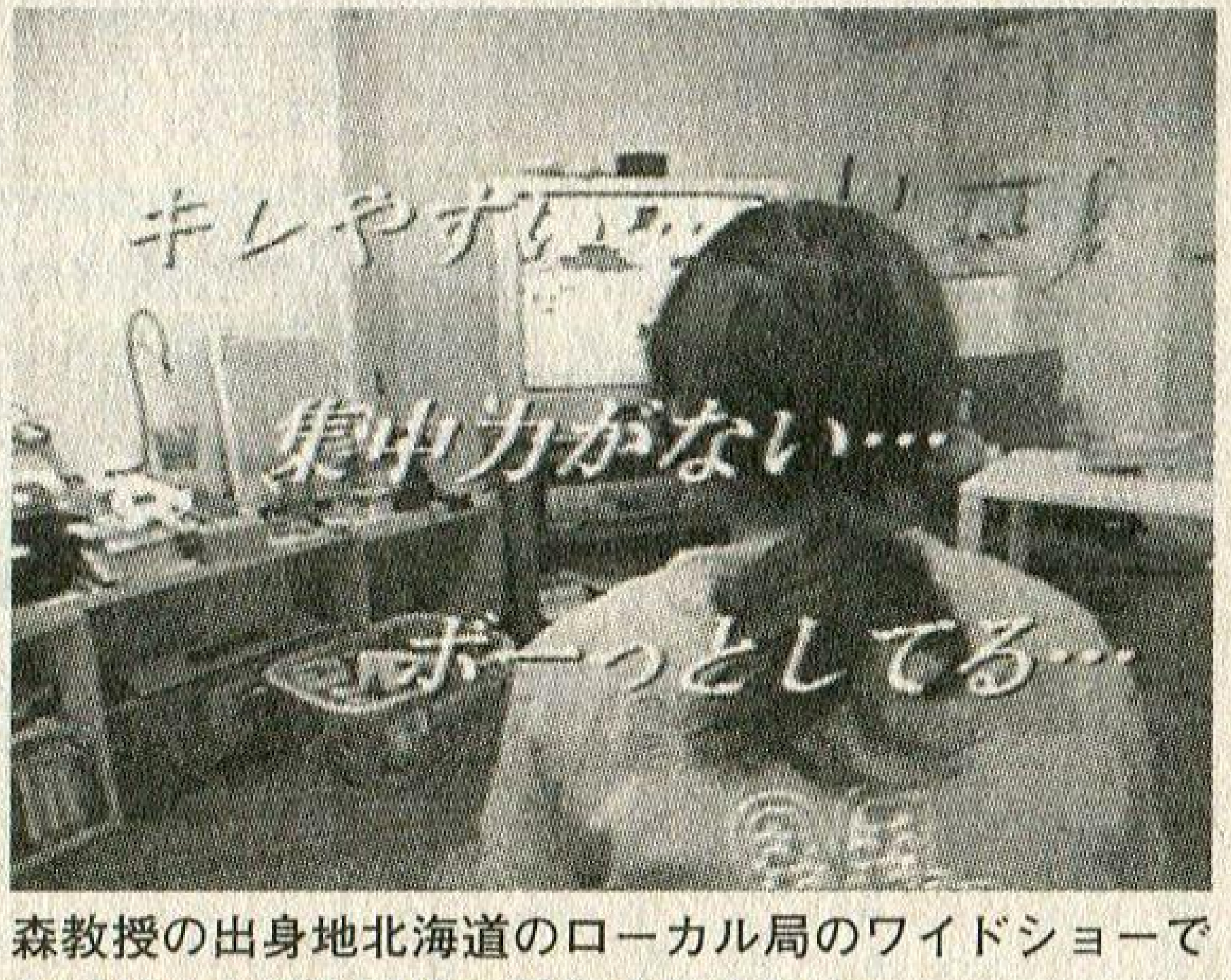
その4つのタイプとは以下のようなものがあるという。

1. ノーマル人間脳タイプ

これはまったくゲームをしたことのない人で、ゲームをしても脳波の変化は見られない。森氏はこのタイプの人間から**「礼儀正しく、学業成績は普通より上位」**といった印象を受けた。

2. ビジュアル脳タイプ

ビジュアル脳タイプとは、ゲームをほとんどしないものの、毎日1～2時間TVやビデオを観ている人を指す。**「学業成績も普**



森教授の出身地北海道のローカル局のワイドショーでも『ゲーム脳の恐怖』特集が組まれた。

通から上の人が多かった」という。

3．半ゲーム脳タイプ

森氏の実験で、脳波の周波数帯域でのα波とβ波の割合が混合してしてしまった人たちである。ゲームを週に2、3回遊ぶ。氏によると、このようなタイプには**「少しキレたり、自己ペースといった印象の人が多く」**なり、**「日常生活において集中性があまりよくなく、もの忘れ」**をよくする人が多いという。

4．ゲーム脳タイプ

半ゲーム脳からさらに進み、β波の激しい減退が見られるようになると、**「ボーっとしていることが多く、集中力が低下」「学業成績は普通以下の人が多い傾向」「時間感覚がなく、学校も休みがちになる」**といわれるゲーム脳になってしまう。



もしかして……それって『パラパラパラダイス』？

人間の脳には、人としての個性を司る前頭前野と呼ばれる部分がある。ゲーム脳タイプの人間の場合、その前頭前野の脳活動が「消失したと過言でないほど低下して」しまっているという。

しかし、すべてのゲームがβ波の働きを抑えてしまう、というわけではない。

たとえば、「ホラー映画のような（中略）自分が敵にみつかって殺されないように敵陣に進入し、相手を威嚇しながら画面上で突き進んでいくというゲーム」をプレイした際には、ゲーム脳タイプの人でもノーマル脳タイプと同様のレベルまでβ波が活動したのだ。だが、このゲームはプレイヤーに長時間に渡る緊張を強いるので自律神経にまで影響を与えてしまう。その結果体調を崩し、「学校を休みがちな結果」へと陥ってしまうとされる。

もう一種類β波を活発化させるゲームとして挙げられているのは、実際にプレイヤーが体を動かすダンスゲームである。こちらは「ゲームそのものの内容よりも、運動をすることの効果」からβ波が著しく出るのだろうと森氏はとらえている。

また、この結果をもとに、脳の活動を活発化させる「健康的なゲームソフトの開発の可能性も十分考えられる」としている。

子供は元気に外で遊ぼう！ということで

後半では、脳の前頭前野の活動が著しく低下した半ゲーム脳、ゲーム脳の状態を回避するための手段について話が進められる。

ここで森氏が注目するのは、他者とのコミュニケーションによる効果である。特に、脳の神経回路はそのほとんどが幼児期・幼年期に形成されるため、その時期の子供たちへの接し方の重要性について訴えている。

そして「ゲーム機器による遊びは、指先を使うといっても巧緻的な動きではなく、単に素早く動かすだけの単純なものばかり」であり、発散的ではないとゲームばかりしている人間に対し警鐘を鳴らすと共に、特に幼い子供たちは五感すべてを活かすためにも「肌でいろいろなことを感じ、裸足で土のぬくもりや芝の接触を感じるような経験が必要だ」と説いている。

ただただゲーム脳に恐怖するのではなく

以上が「ゲーム脳の恐怖」の大まかな内容である。もちろんこのページだけで本書を語り尽くすことなど、どだい無理な話だ。実際に本書を手に取り読んでいただくことを強くお薦めする。そのうえでこの特集を読み、ゲーム脳とは何を指し、何を意味するのかを知って欲しい。

（編集部）

※「」内は『ゲーム脳の恐怖』本文よりの引用となります。

α波？β波？なぜ今になって……。

「科学の結果」は常に正義ではない 「ゲーム脳」の登場は時代の必然だった

ゲーム業界にとってまったくの不意打ち（闇討ち？）だった『ゲーム脳の恐怖』の登場。加えてしかしゲームも一つのメディアと捉えれば、これもまた、出るべくして出てきたのだ。

どんな時代も新しく登場したメディアは常に攻撃される対象となってきた。特に脳科学が本格的に登場する'70年代以降、脳に結びつく研究結果をつかって、攻撃される新しいルールが登場した。

まず、その対象となったのはテレビである。'77年に発売されたジェリー・マンダーの『テレビ・危険なメディア』（時事通信社）では、自分の経験や医学関係者へのインタビュー、先行研究などに基づいて、テレビを見ていると受動的な心理状態を作り出し催眠効果を持つことを力説している。この本は当時アメリカで高い関心を呼んだ。

その中に証拠として登場するのが、脳波の一つα波である。'71年に発表された、H・E・クリッグマンの研究を参考にしながら書かれたその部分では、「番組の種類にかかわらず、テレビを見続けた場合、脳波は緩慢化を始め、α波とθ波が優勢になり、しだいに両波が惰性的なパターンを示すようになる。α波はリラックスして、瞑想している状態で生まれる脳波のために、テレビ視聴中は受動的な状態に陥っていることになる。一方、読書時の場合は、このような反応は生じず、能動性を維持し続ける」というものである。テレビを見ることは、何も考えていないのと同じとする考えである。この説は、'80年代に入っても広くアメリカ一般に信じられた。

広まることで事実となることも

ただ、その後の研究によって、α波が出ている状態が、決してよくない状態の脳波を示しているわけではないことが、明らかになっていった。α波自体は、血圧の低下、コレステロールの分泌の抑制をともない、意識的にα波を高めれば思考力・集中力が強化されるという俗説も広く知られるようになる。つまり、単にα波のデータからは、テレビがネガティブな効果を出していると言い切ることは難しい。現在では、むしろα波が出ている状態は、リラックスしてストレスを解消するいい状態と考えられるようになり、マンダーの説は実質的に効力を失ってしまったといっていい。しかし、「科学」と結びついたメッセージとして、一度発信されて、一般に信じられてしまうと、長期間にわたって信じられるケースは決して少なくない。

テレビが人間に何らかの影響を与えているのではという研究は、現在まで続いているが、はっきりと「有害」と断定できる結果が得られていない。あまりにも観ている個々の人間の条件がバラバラすぎるため、統計データになじみにくいためである。一方で、「無害」であるという証明も当然ながら行われていない。こちらの方が、もっと難しいだろう。

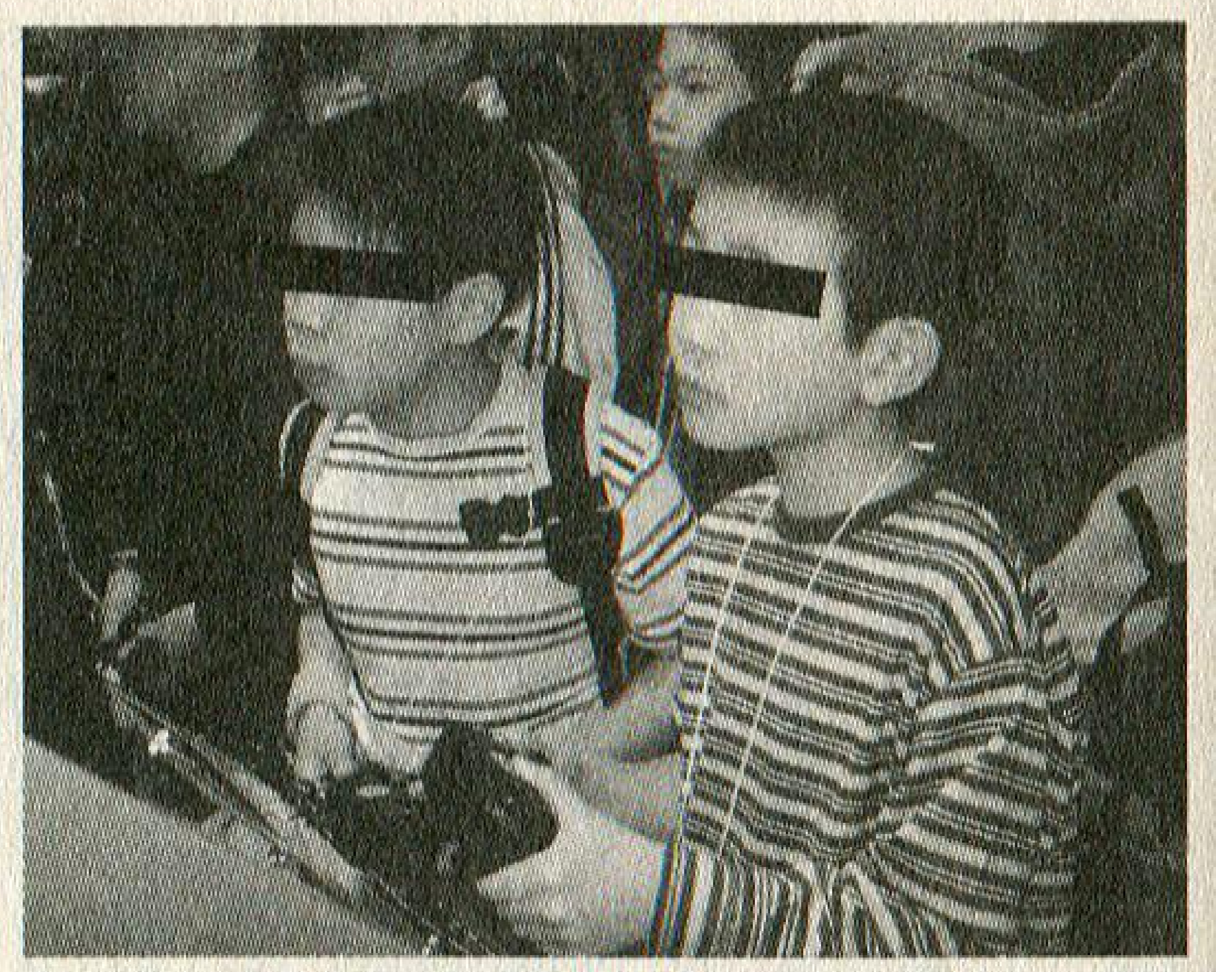
ゲーム批評にひとこと 『怒る蛾（斑鳩）』……スミマセン。（岡山県　好きだぜトレジャー）

「ゲーム脳」は最終的な証拠ではない

そのため、「ゲーム脳」のような、ゲームが脳にとって有害だとする科学的な研究の登場は、予想されていたことではあった。また、ゲームと脳の関係を調べる研究そのものが先行研究的な意味合いが強いため、一度科学という装いを得ると、一つ一つの研究がセンセーショナルなマスコミ報道の洗礼を受けることも間違いなかった。これは今後も続くだろう。

昨年8月に、英ZDnetが「コンピュータゲームは子供の脳に悪影響を及ぼす可能性がある」とする東北大学未来科学技術共同研究センターの川島隆太教授の研究が配信されると、世界中で賛成反対のセンセーショナルな反応を引き起こした。川島氏は、報道が行われる以前の2001年5月の公文ニュースで、「私の予測では、目、耳、体、頭をフルに使うコンピュータゲームの方が、単純で退屈な計算練習よりも、脳は活発に働くだろうと思っていたんです」、「ところが、結果は正反対。コンピュータゲームでは『視覚野』と手を動かす『運動野』しか働いていないのに対し、計算をしているときは、計算をつかさどる『左頭頂葉』はもちろん『前頭葉』『頭頂葉』『後頭葉』と、脳全体が活動しています。これには大変驚きました」と、計算練習の方が、ゲームをするよりも脳が活発に働くと述べており、暗にゲームを批判している（www.kumon.ne.jp/kumon/backnumber/2001_05/）。

その後、川島氏は完全に沈黙を保っているため、その後の研究結果は不明だが、ゲームを被験者に数分間遊ばせて、その脳の働きを追う研究は、fMRIやPETと呼ばれる数億円の機材を導入することができれば、比較的簡単にデータを取ることは可能なため、今後も同じような研究が登場してくるのは間違いない。ただ、そうした機材でも脳の動きの詳細をリアルタイムにマッピングするためには、膨大なハードディスク領域を必要とするため、数分間の検査をすることしかできない。そのため、数時間や数日にわたって、ゲームを遊んだ結果をマッピングすることは、まだ10年は不可能だろう。いくら科学的な研究として登場しても、決着をつける「完全な証明」となる研究が登場する可能性はまだ低い。



ゲームは無害だと証明するのは難しいが、有害だと証明するのにもまだまだ時間が必要なはずだ。

結局のところ研究者の好き嫌い？

ただ、おもしろい傾向がある。マンダーが強調したのは「読書」の効能である。川島氏は、子供が脳を発達させるのに向いているのは、集団での外遊びであるとし、森氏は自然での遊びの重要性を強調する。批判者たちがその時代で失われつつある「良き」習慣に対して、好意的な評価を下す傾向は確実にあると思われる。

ゲームを精神科の治療に応用していることでも有名な精神科医の香山リカさんは、ゲームを批判する人特有のおもしろい特徴をあげている。「テレビゲームに対して厳しい批判を行う人たちの発言は、どうもテレビゲームを実際にやった上でのものではないようです」（『テレビゲームと癒し』P72）

『ゲーム脳の恐怖』を読んでよくわかるのは、森氏は間違いなくゲームのことに不案内だということだ。「結局、自分がテレビゲーム好きの研究者はゲームを擁護し、そうじゃない人は批判しているだけではないか」（同P71）というオチになのかもしれない。ゲームは今後も、最初の先入観からくる闘いにどこまでいっても振り回されることだろう。ただ、それがその時代のゲーム業界の先行きを決める政治取引の材料に使われることは避けられないだろう。〈参考文献・橋元良明「画像メディアの脳への影響に関する研究報告」〉

新清士（しん・きよし）…ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

ゲーム批評にひとこと　DCで『斑鳩』が出るいま、STGの特集を!!（大阪府　佐武隆次）

あいや待たれい!!

科学的論証ほぼゼロで疑問が残る

「ゲーム脳の恐怖」の恐怖

ユーザーを不安に陥れ、子を持つ親たちを煽って煽って煽りまくる本を精神科医・風野春樹が読み解く!! ゲームを疑うのもいいが、まずゲーム脳を疑え!

text by Haruki Kazano

いや、まさか21世紀の今ごろになってひねりのないゲーム悪玉論が復活するとは思わなかった。なんだか今さら「ゲーセンに行く奴はみんな不良だ」とか「テレビなんか見てると国民総白痴化だぞ」とか言われたかのような気分である。

それでも、科学的にしっかりした方法論でゲームの悪影響を論証しているのならば、著者の結論を尊重したいところなのだけれど(もちろん追試は必要だが)、この本は科学的にもかなり疑問が多い。

飛躍を繰り返す論理 印象をもとに語られる結論

「ゲーム脳の恐怖」の論旨は、要するにこういうことだ。

まず、痴呆の人の前頭前野の脳波は、波長の短いβ波が少なくて波長の長いα波が多い(β/α値が小さい)というデータを紹介する。続いて、コンピュータゲームをやっている最中は脳波のβ/α値が小さくなること、また、ゲームをしていないふだんからβ/α値が小さい脳波(これを著者は「ゲーム脳」と呼ぶ)の人もいることが示される。こうした実験結果から、著者はゲームをすると前頭前野の活動が低下する、と警告するのである。

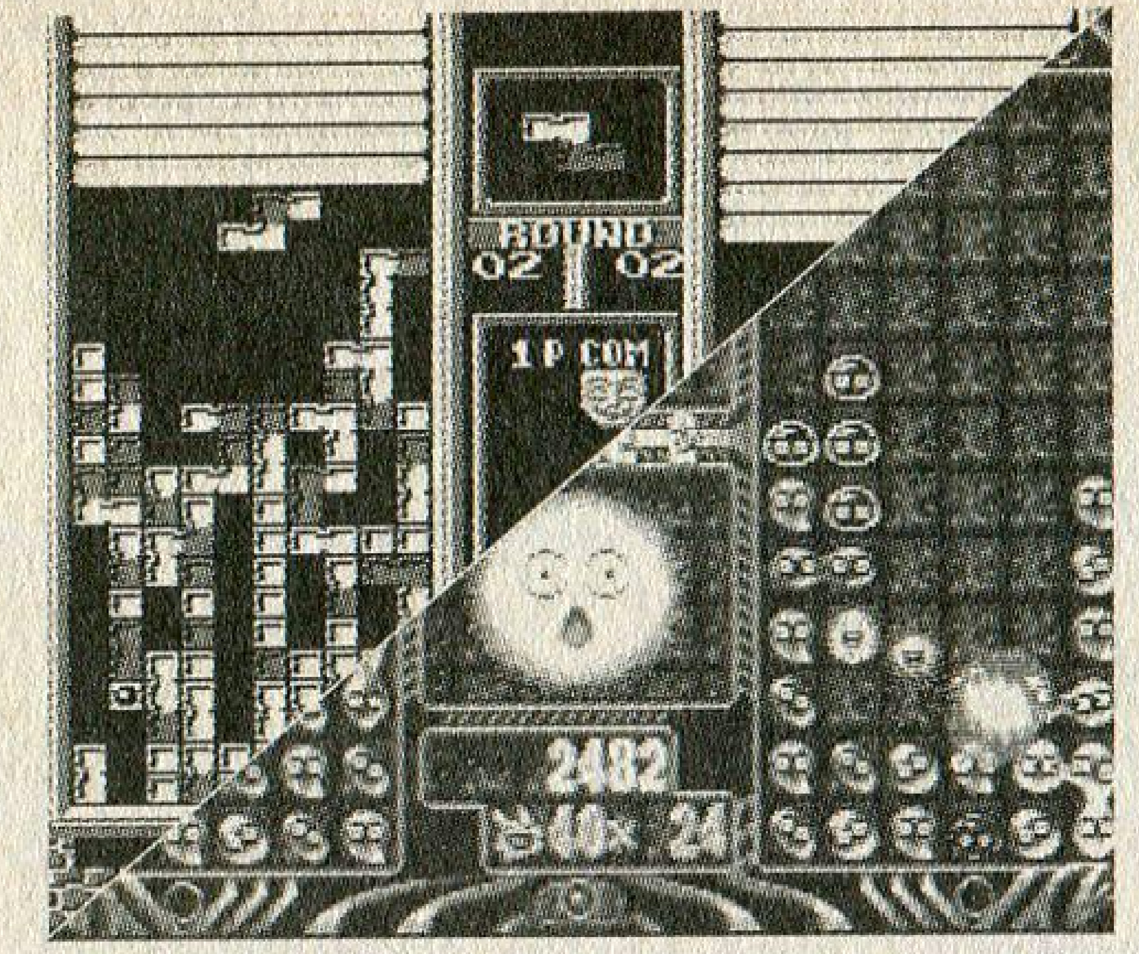
ひとつめの疑問は、痴呆者のβ/α値が小さくて、「ゲーム脳」のβ/α値も小さいからといって、「ゲーム脳」は痴呆に類似した状態だといえるか、ということ。論理的に言って、AならばCで、かつBならばCであったからといって、AならばBという結論にはならない。カラスは黒く、石炭も黒いが、カラスと石炭に似たところはない。「ゲーム脳」のβ/α値(そもそもそうした値に何か意味があるのかどうかも疑問だが)が小さかったとしても、それを一足飛びに脳機能低下=痴呆と結びつけるのはあまりにも強引というもの。あとで書くように、原因は痴呆とはまったく別のメカニズムである可能性だって大きいのだ。

もうひとつの疑問は、ゲーム中、一時的に前頭部の脳波のβ/α値が小さい状態になったからといって、それがはたして永続的な脳の変化に結びつくものだろうか、ということ。「ゲーム脳」と名づけられてはいるものの、安静時のβ/α値の低下が、本当にゲームを長時間続けたことの結果なのか、また、キレることや物忘れと本当に関係があるのか、この本の中ではすべては著者の印象で語られていて、統計的なデータはひとつも示されていないのである。だいたい、皮質の活動が毎日数時間程度抑制されるだけで痴呆と同じ状態になるのなら、おちおち睡眠をとることすらできやしないと思うのだが。

ゲームに限らず精神集中すれば 前頭脳波は徐波化する

著者は、前頭部のβ/α値の低下を脳の活動低下だと解釈しているようだが、計算などの精神活動に没頭している最中に、前頭部の脳波が徐波化して、α波よりさらに遅いθ波が現れることは、すでに1970年代から知られている事実である。

Fmθと呼ばれるこの波は、注意の集中状態と何らかの関係がある



システム的に単純なゲームで遊んでいて「脳機能低下」と言われるとさすがに辛い。

と言われていて、単一思考的で、試行錯誤を要するほど難解でなく、持続的に行える課題で出現しやすい。これはまさにパズル系のコンピュータゲームにぴったり当てはまる特徴で、事実、『テトリス』などのパズルゲームでFmθが安定して出現することがわかっている。

つまり、β／α値の低下は、決して脳機能の低下を意味しているわけではないのだ。さらに、このFmθは、半ば自動的に課題をこなしているときに出現する脳波である。『ゲーム脳の恐怖』では、パズルゲームと格闘ゲームでβ／α値が小さくなったと書かれているが、これらはどちらも自動的な反応を要求されるゲームである。さらに、ゲームをやったことがない人の場合、ゲーム中もβ／α値が高いままで、これを著者は「ノーマル脳」と読んでいるのだが、こういう人たちは別にノーマルなのではなく、単にゲームに慣れていないので自動的な反応ができなかったというだけの話である。

「ゲームは無罪」では決してないのだが

別に私は、ゲームを全面的に擁護するつもりはないし、著者の主張のすべてを否定するつもりもない。ゲームは子どもの心に影響を与えるだろうし、その中には当然悪い影響もあるだろう（でも、そもそも人の心に影響を与えないメディアに何の意味があるだろうか）。著者の主張の中で、母親が子どもにゲームばかりやらせておいて、親子のコミュニケーションが極端に少ないと、子どもの言語の発達が遅れる、というあたりは充分ありうることだと思う。

私が問題だと思うのは、データ自体はなんとでも解釈できるのに、その上に飛躍に満ちた類推を並べ、さらにそこからあまりにも牽強付会な結論を導き出している（というより、はじめから決まった結論にもとづいてデータを解釈している）ところなのである。

悪者を見つけろという心理が生み出した「ゲーム脳の恐怖」

この本がどんなスタンスで書かれているのかは、前書きの最後の部分を読めば明らかだ。

「わたしたちはもう一度、未来ある子どもたちが、空想の世界で生きるよりも自然の世界を大切にし、五感を働かせてのびのびと野山を走り回り、親子や友達とのふれあいを大切にするような教育について考え直す必要があります」

「子どもは野山を駆け回ればオールＯＫ」的な、単純すぎる懐古趣味。つまりは、こういう結論を前もって用意した上で書かれた本なわけで、それだけで科学的には失格なのだけど、そのぶん読者へのウケはよくなる。

今の日本はダメだから、過去の美しい日本を取り戻そう。これは「自由主義史観」の教科書や流行りの日本語本とも共通する価値観である。そして困ったことにこういった主張に共感する人は多く、本は売れてしまったりする。

こうした本に共感する人たちというのは、要するに何かてっとり早い悪者を探しているのだろう。若者が、日本がふがいなくなってしまったことへの苛立ちをぶつける相手がほしいのだ。それが、自虐史観、日本語の乱れ、ゆとり教育、そしてこの本の場合はゲームというわけなのである。



風野春樹（かざの・はるき）
1969年生まれ。精神科医、ときどきSF書評家。ウェブサイト「サイコドクターあばれ旅」主宰。看護学雑誌（医学書院）に「わかるようでわからない精神科のコトバ」、SFマガジン（早川書房）に日本SFレビューを連載中。

ゲーム批評にひとこと
こういうシンプルな表紙のほうが好きです。いきなりコーティングされてるのでビビったけど。
（東京都　かえるあたま）

渦中の人物・森昭雄教授直撃取材!!

ならば著者に問う!! 一体何をもってゲーム脳か 恐怖とはどこから生じるのか

新清士（しん・きよし）
ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

「ゲーム脳の恐怖」の著者・森昭雄氏にインタビュー。ゲームをこよなく愛する者としてどうしても納得できない部分を直接本人にぶつける!!　反論的立場からは初の取材を敢行！

脳神経科学を専門とする森昭雄教授は、現在、東京にある日本大学文理学部のキャンパスに研究室を構えている。森氏が教鞭をとる体育学科は国際的な有力なスポーツ選手を輩出してきたことでも知られている。インタビューを行った研究室のある棟のまわりにはトレーニング中のランニング姿のスポーツ選手の姿が多数あった。

森昭雄教授への大きな反響

――『ゲーム批評』にてゲーム産業に関わる側から『ゲーム脳の恐怖』についてお話をうかがわせていただきたいと思います。出版後の反響は大きかったですか？

森：反響は大きいと思いますね、海外の方が大きいです。7月8日に毎日新聞一面に載りまして、次の日に向こうのNHKにあたる韓国放送、それとソウル放送と香港のTV局と、あとフランス、ドイツといったところです。あとはアメリカはソフト会社の社長が会いたいとメールが来たんだけど、日本だけで20数社取材が入ったもんですから、時間がなくてね。それからアメリカの公の機関や研究所からもコンタクトがありました。あとボクの専門が「ニューロサイエンス」ということが毎日新聞に載ってたので、海外のメーリングリストからボクのアドレスを調べてメールが来ました。あとはボクのいる日本大学の関係者からはそれこそいっぱいメールがきて、それも全部ボクの方では返事しきれてません。世界でも一番大きい学会だと思うんですけども、ニューロサイエンス学会の1万5300件の発表論文の中で一部をマスメディアに公開するというのがあって、ボクの論文も報道関係に流すみたいです。

――いつ情報は流れる予定ですか。

森：11月3日です。ですから、その時はアメリカから取材が相当くるんじゃないかと思ってます。アメリカで火がつくと反響は大きいですからね。



マスコミを騒然とさせた森昭雄氏の著書『ゲーム脳の恐怖』（NHK出版）

「ゲーム脳」への批判をどう見ているか

――『ニューサイエンティスト』誌が出した、先生の研究を批判する文章を読まれてるとは思うんですが、先生の研究の妥当性はどの程度まで信頼していいものなのでしょうか。

森：データに関しては100％信頼性あると思いますよ。

――要するに先生の研究は、「痴呆患者」と「α波とβ波が出ていない」ということを単に並べてるだけの状態で、異常を示していると

いうのは言い過ぎなんじゃないかという批判ですが。

森：それは脳のことを知らない人が言ってることでしょう。

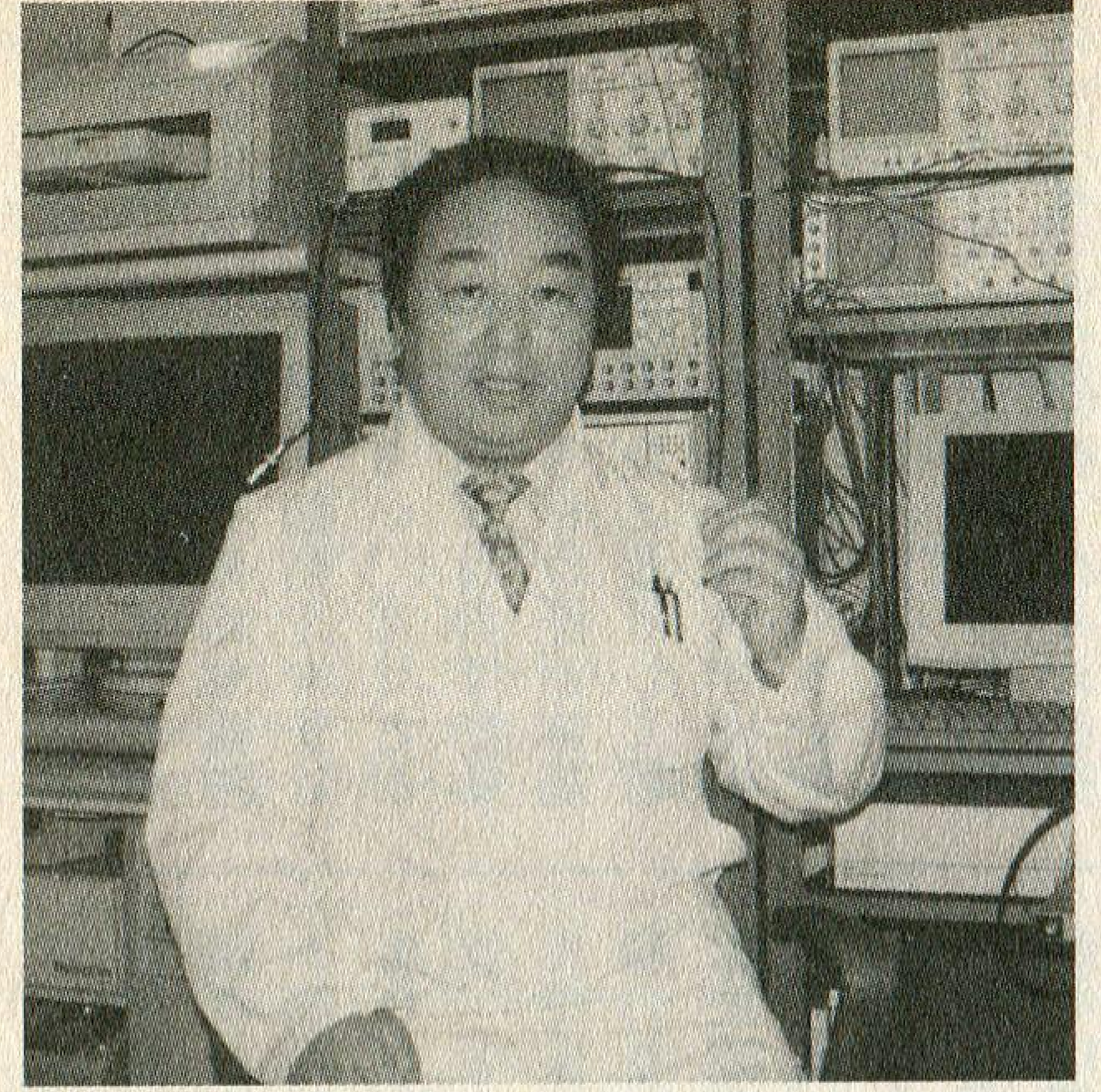
——その『ニューサイエンティスト』誌の批判がそういう内容です。

森：だから、『ニューサイエンティスト』誌の人と話をしても構わないですよ。『ニューサイエンティスト』誌の記事は、β波の意味を何と考えてるかですよね。β波の変化は、本当に何の意味もないことなのかとか。

——α波とβ波とが減少しているということが、前頭葉を通っていないという証明はどのように行われているんですか。先生の本ではそれに関する言及はなかったと思いますが。

森：β波は前頭葉のニューロン活動が高まれば増えるわけですよ。非同期性の脳波がβ波ですから。そうすると反応する細胞がたくさん増えればβ波は量として増えるわけです。これは素人でもわかると思いますが。逆にそこが働かなくなったらどうなりますか。β波の量が減りますよね。

——ただそれが、なぜ「ゲーム脳」と言えるのか。



「ゲーム脳」の恐ろしさについてアツく語る
日本大学教授・森昭雄氏。

森：ですから、それはゲームを一生懸命してる人に特有に出るということで、便宜上。別に他の名前でもいいんですよ。いろいろやったら4タイプに分類できたと。ゲームを全然やってない人、TVを見てない人はゲームをしても脳波に変化が見られないと。これは事実なんですね。ところが、TVやビデオを毎日1～2時間見てる子供で、ゲーム経験は友達のところでちょっとやったことがあって、習慣性がない。それでも、その子は見た目はβ波が高いんですけども、ゲームをやると視覚性の回路が作動するためにβ波が低下するんですよ。これは事実です。低下するってことは前頭前野の働きが、結果的に働かないことを意味しているんです。

——それもですね、先生が開発された独自の脳波計の研究では、脳の立体的な働きを明らかにしているわけではないですから、どの程度証明できるのかってのが私にはわからないんですが。PETやファンクションMRI（fMRI）といった脳の血流の働きをリアルタイムに追いかける機械を使わなければ正確なことは言えないと思いますが。

森：いえ、PET、fMRIでも同じ結果が出ています。すでに東北大学未来科学技術共同研究センターの川島隆太教授の研究でそれは明らかです。

——しかし、昨年8月、私がZDnetの英文の記事で「コンピュータゲームは子供の脳に悪影響を及ぼす可能性がある」という川島先生の研究を紹介した記事について、メールで取材させていただきました（『ゲーム批評』01年1月号掲載）。その際には、現時点ではまだ完全な論文になってる段階ではなく、取材に対しても「コンピュータゲームが脳の発達を阻害するとは一言も言っておりません、一方的に書かれた」という回答をいただいていますよ。

森：ボクは川島先生とは実際に話してますし、マスコミで叩かれたからそういう言い方してるんでしょう。それに実際にね、ゲームのやりすぎでおかしくなったのがいるわけですよ。

——だから、それもよく言われる議論だと思うんですが。成長期には様々な要因が絡まると思うんですが、何を根拠にゲームだと言い切れるんですか。

森：たとえば1歳半からゲームやって、8歳でてんかんを起こしてひきつけ起こしてゲームやってる

ゲーム批評にひとこと　自分の道を突き進むべし。（宮崎県　BNR-お！）

子もいるわけですよ。負けると放り投げて、キレて。その子が一応病院に行って、てんかんの検査をするわけですよ。十数回やったけど全然ひっかからない。だけどゲームやめると怒っちゃうのでやめさせられない。そういう子が本当にたまたま生まれたとどうして言えるんですか。あるいは大学4年生でゲームを毎日7時間くらいやってる子もいますよ。アルバイトもゲーム屋。やっぱりおかしいですよ。普通の生活はできないですよね。

――しかし、研究に使うデータでの行動調査は、アンケートによる自主的な回答のみですよね。

森：そうですよ。

――本人が述べている回答だと、主観が入るために相関性は明らかにできないのではないですか。

森：ですから、実際、ゲームをずっとやっていると答える人は出ないわけですよβ波が。その子が、約束してもほとんど忘れるわけです。脳のワーキングメモリーがほとんど働かないんでしょうね。

――ただ、先生の定義された「ゲーム脳」を一番悪い状態とした4分類で、それぞれの分類に何人が何%ということはまったく『ゲーム脳の恐怖』の中では、データとして挙げられてないですよね。また、どれくらいの人数のデータなんですか。

森：3百何十人はやっています。また、「半ゲーム脳」が40%くらいですよ。「ゲーム脳」が20%くらい、「ノーマル脳」が10%くらいですよ。「ビジュアル脳」が20%くらいですかね。ですから、だいたい60%がゲームによって影響受けてると言えます。

ソフト開発者の脳は痴呆と同じか？

――先生が開発された脳波計を実際に作られた方がいらっしゃいますよね。先生がP21で書かれていますが、その方たちを調査したら、痴呆状態の脳とまったく同じ状態だと書かれていますよね。

森：いや、痴呆と同じような状態のデータが出るということです。

――その人は「ゲーム脳」なんですか？

森：いや「ゲーム脳」はもっとβ波が低い状態ですから。

――しかし、痴呆の脳と同じものが「ゲーム脳」であると……。

森：「半ゲーム脳」が痴呆の脳と同じ状態のレベルなんですよ。痴呆というのは、前頭葉からまずだめになるんですね。ただ、若い人の場合は、血管の詰まり方が老人とは違いますから、前頭葉以外の脳の部分は正常なわけです。本当は前頭葉も正常なのが普通なんです。だから、β波が出ていないというのは、脳の神経回路内で、前頭葉を活動させないようにブロックが起きている可能性があるわけですよ。「ゲーム脳」はそのことを言っているんですよ。ただ取った現象が非常に痴呆の人のデータと類似してると。痴呆とは言ってないですよ。痴呆と似た状態。

――『ゲーム脳の恐怖』P175では、「コンピュータの操作には「創造性がない」と書かれていますよね。

森：いや、創造的なことはやってないというより、脳波計のためにソフト開発してる8人から実際にデータを取ってみたらβ波が低かったわけですよね。それで、彼らの生活様式を聞いてみたら、朝5



静かな実験室には数々の計測機器とモニタ類、そしてTVとゲーム機が置かれていた。

時や6時までPCを前に仕事をやってるわけですよ。その間、まったく会話といったコミュニケーションもないわけですよ。ただ、視覚的な信号がずっと入っていて、キーボードを叩いているだけの時間なわけですよ。しかし、作業の中で、ひらめいたりしていろいろ考えるというのはその中でわずかの時間でしかないでしょう。

——そんなことはないですよ、先生。本気でそんなことおっしゃってるんだとすると、私はプログラム書いてる方を相当バカにしてると思いますよ。

森：それは、じゃあ、あふれるだけどんどんどんどん湧き出して前頭葉が働いてると考えているわけですか。

——断定できませんが、そういう部分もあると思っていますよ。ゲーム開発とかプログラム書いてる人間ていうのはまさに知的創造性の積み重ねですよ。

森：いや、それはどうでしょう。

——また、先生のデータは6分間しか計測してないですよね。そのわずかな時間で何時間の作業も証明できたと言えるんですか。

森：6分間でも、3秒ごとの脳波の変化を積分して100以上の母集団になってますから、統計的には問題ないんです。それが手法として正しいことは、理系の人に聞いていただければすぐにわかるはずです。

——では、さっきのコンピュータの話に戻します。コンピュータでは本当に創造的な作業はないと先生は言われるわけですか。

森：いや、創造的な働きがないなんて言ってないですよ。

——僅かしかない？

森：ボクだってひらめきなんて、一日研究していてほんの僅かですよ。それでもね、手で図を描いたりとか、そういうことをしてると脳は働いてますよ。

——手で描くのとキーボードを打つのとでは何が違うんですか。

森：やっぱり脳の働きはまったく違うと思いますよ。

——それは推定ですよね。

森：いえいえ、コンピューターは視覚的な情報がものすごい強いですから。

——ということは、鉛筆で書いている人は「ゲーム脳」にはならないということですか。

森：いやいや、そういうことじゃないですよ。ただ何かの行動を一辺倒にやってるとダメですよ、ということを言ってるんですよ。ですから、特に発育発達時の子供はいろんな遊びをしろと。

——子供の話はいいですよ。私はライターという仕事の性質上、一日PCの前で作業してることはよくありますよ。そうすると、私は「ゲーム脳」なんですか。

森：あなたの場合はコミュニケーションしてるから、ひどい状態ではないと思いますよ。大人でも同じです。ソフトやってる人でも、ソフト以外に趣味を持ってるとか、あるいはそれ以外の楽しみがある人はボクは別だと思いますよ。

——ただ先生の場合は一般化されてますよね。

森：だから、その8人やった中でそういう傾向があって、それでゲームをやってる子供たちに調べていったら同じようなβ波が低い状態が出たということですよね。

——しかし「コンピュータを使う人の創造性は低い」というところまで、先生の議論では飛躍して一般化されてますよね。それはどうしてですか？　少なくとも『ゲーム脳の恐怖』では、そこまでの証拠は提示していないですよね。

森：いや、創造性がないとは言ってませんよ。「低い」です。データは公表していませんけど、コンピュータ関係を仕事としてやってる人はやっぱりβ波が低いんですよ。もっとデータをたくさん取ってから公表するつもりですけども。いまの社会ではね、ボクも含めてコンピュータは必要ですよ、必需品ですよ。ボクはダメだなんて言ってないですよ。一緒に暮らしていくしかないんです。ただ、お酒だってそうでしょ？　適量だと体に良いわけですよ、ところが一升も二升も飲んだらおかしくなる。だから、どういう風に共存していったらいいのかと考えるために、やはり誰かが研究をやらないといけないんですよ。それに、ゲームをお母さん方100人に聞けば、子供にとって「いい」と言う人は誰

ゲーム批評にひとこと　ライター座談会（？）は面白い企画。（愛知県　スカタン1号）

もいないと思います。

――そんなことはないでしょう。だってゲームにもいろいろな種類がありますよね。先生の本の中で挙げられてるゲームってのは非常に数が少ないですよね。

森：ただゲームを好きでやってる人たちは、もういろんなゲームやってますから、ゲームを始めるとすぐにβ波が下がるわけですよ。そして、やめたら上がるんです。5分くらいで、ゲームをやめればかなり良い状態をキープできるんですよ。ただ、それを長時間やっちゃうわけですよ7時間も8時間も朝方まで。そういうのが良くないって言ってるんですよ。大人にはそういうゲームはね、良い悪いは区別できますから適当なところでやめれば、脳を活性化して非常にいいと思うんですよ。だからボクはゲーム会社を攻撃しようとか、そういうのは全然ないんです。

――先生の話をお聞きしていて思うのは、先生の推定とちゃんとデータによって出ている結論とがまぜこぜになってるようにしか思えないんですが。

森：どこがですか？

――さっきおっしゃったように、たとえばソフトウェア開発者のデータが低いってのは実質的なデータがちゃんとそろっていないにも関わらず、本の中では先生は断定されている。

森：いや、でも実際β波が落ちてることからそういう風に推定しているわけですよね。

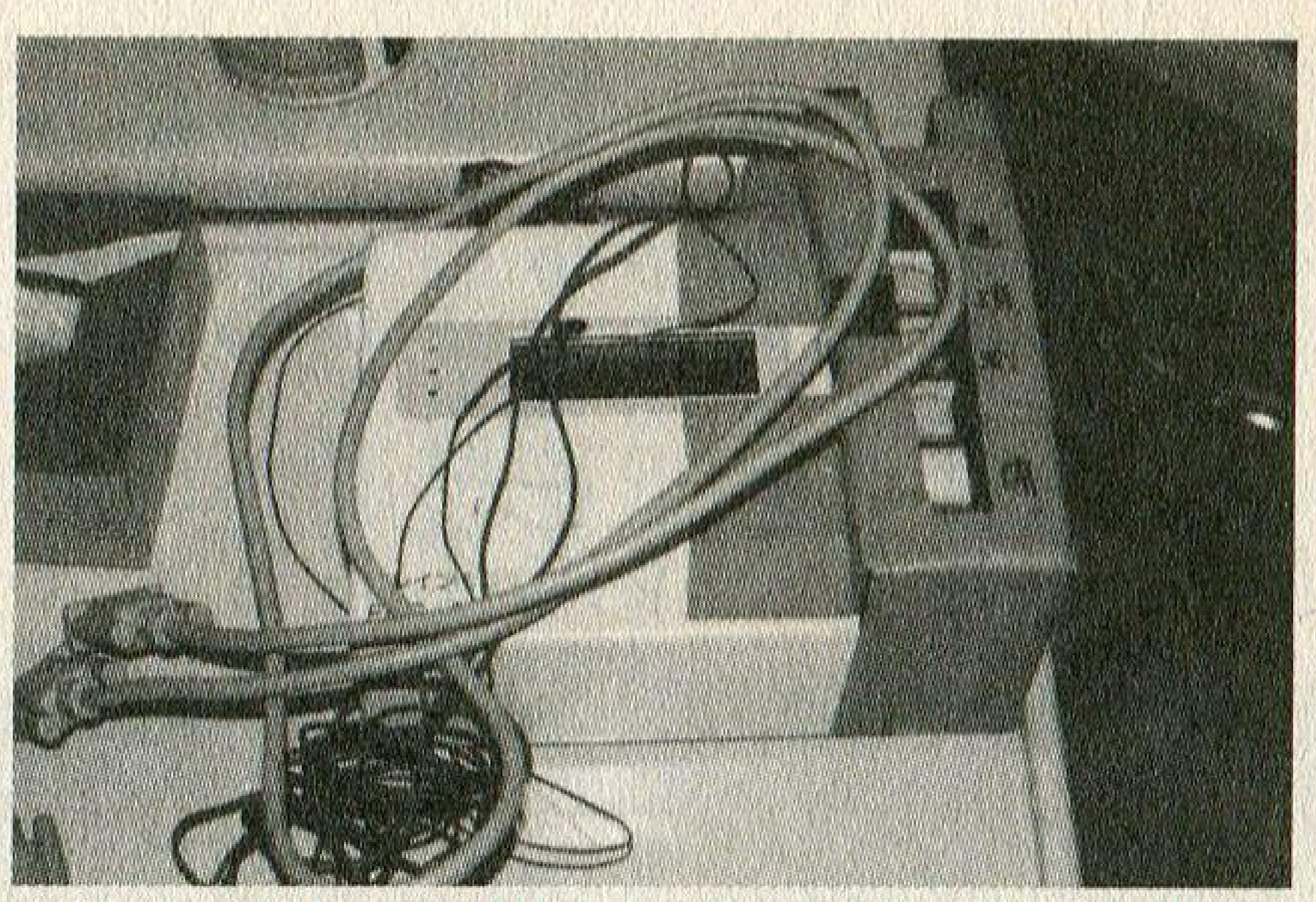
――でも、痴呆とその状態は同じであるというようなニュアンスで書かれている。

森：ですから……。

アニメも将棋も脳をおかしくする

――さらにP183では、アニメを観るのもダメと言わんばかりに書かれている。

森：今、映画監督と一緒にアニメでの研究もやってますよ。昭和初期のモノクロのもので。そういうものとカラーとどういう風に違うのかとか。逆にボクは昔の漫画とかアニメをすごくいいと思ってますよ。悪をやっつけて正義が勝つっていうね。ボクたちも昭和30年代に手をはたいて映画館で感動した記憶があります。いいものもあるんですよ。ボクは全部否定はしてないですよ。



脳波を測定器は、取材時には動物の脳波を測定するということでガムテープがぐるぐる巻きに貼られていた。

――……。将棋でもダメだと書いていらっしゃいますよね。

森：ダメだっていうんじゃない。将棋も最初は働くけども、だんだん慣れてくると全部パターン化が記憶中枢に入っちゃいますから。そうすると脳の働きがパターン化して「こうきたら、こう」という風になっちゃいますから、いろんな初期の段階はボクはいいと思うんですよ。なんでもそうだと思いますよ。慣れていうのはそういう神経回路が形成されちゃうから無駄なところを使わなくなっちゃうわけですよ。考えるってことが必要なくなるわけですよね。

――将棋って考えることが必要ではないですか？ パターン化されたことによって、考えることが止まるという発想が私は全然理解できないんですね。プロ棋士の羽生善治氏に脳波計をつけた実験で、打ってる最中に右脳が非常に活発化して動くというNHKの番組も以前放送されましたよね。

森：それは右脳ですよね。その頭頂連合野は位置関係とかそういうので働きますよ。それはそうだと思いますよ。ただ前頭前野に関してはどうかというと、ボクは何時間やってるのか知りませんけど、一時間のなかで数秒はあるかもしれない。全体で積分してトータル的に見るとほとんど働かない。それは駒を動かすわけですから位置関係のは当然働くわけですよね。頭ん中で操作して。それは右脳働くと思いますよ。ボクは右脳働かないなんて一言も書いてません。


実験室には種々のゲームハードとソフトが並んでいた。なぜかXboxのソフトが充実していたようだが……。

――でも「ゲーム脳」に接近するからそういうのはよくないと。

森：要するに慣れるからですよね。

――ということは、たくさん将棋をやってる人ってのはよくないっていう。

森：それはある人から聞きました。やっぱり将棋をする人の脳は特殊だと。それはそろばんの名人でもそうですよね。

――別にプロをやってなくって将棋を日常的にしている人では？

森：小学生で初めてやる子はいいと思いますよ。ものすごく。

――1年生や2年生とか？

森：はい。ものすごくいいと思いますよ。ただ、その子のやり方次第だと思いますね。ですから、RPGだって、やり始めは上がるんですよ。これを3回4回やっていると下がっちゃうわけですよ。最初は次どうなるか考えるわけですよ。パターン化されてくると、脳ってのはムダなとこが働かなくなりますから、そうすると次はこういう風に出るって記憶されますからやっぱり働かなくなってくる。

軽視されてきた脳波研究

――医学博士になられた博士号ってのはどういう風にとられたんですか？

森：えっと筋肉の仕事ですね。それから東京都神経科学総合研究所で、脳幹の研究を通じてですね。あとロックウェラー研究所で脳の神経回路のですね。ロックウェラーはご存知だと思いますけども21人ノーベル賞取ってるとこなんですが、そこで2年研究をしていました。猫を使って、ボクが発見した体性感覚野は、この前、国際的な一流の学会誌に「森が見つけた」って載りました。

――先生の研究室の研究費はどれくらいありますか？

森：研究費は雀の涙ほどですよ。ここにきて、独自の動物を使った複雑な実験はできないですからね。6年前から人間を対象に、ちょっとやるようになりましたけど。

――脳波研究そのものは一般的な研究分野ではないですよね。

森：いや脳波計はね、過小評価されているんです。ボクも神経回路、どういう場所からどういうところにつながっているのかというニューロンレベルの細胞の動きについて長年研究をしてきていますから脳のことはよくわかっているんです。その上で脳波の動きを研究しているんです。だいたい一般的に脳波っていうのは、「脳波から何がわかる」ってのが、今の研究者の見方ですよ。

――そうですよね。一般的な見方としては。

森：だからそれは間違いなんですよ。ボクだって生理学30年やってきてるわけですから。そんな学会内での評価の低さは百も承知で。脳波というと、てんかん、睡眠と覚醒の研究しか知られていません。ボク自身も以前は、そう思ってました。しかしね、α波ってのはこれはリラックスした時に出ると。これはわかってます。だけどβ波に関しては世界で誰も注目した人はいないんですよね。

――その注目されてこなかった理由はどういう理由なんですか？

森：いやα波のリラックスという要素を研究するのが一般的すぎて。そしてβ波ってのは、一つは定量化できないっていうのも、もちろんあったんですね。それから20年くらい前からハイテクが入っちゃったんですよね、MRIや、fMRIや、PETといったものがどんどん入ってきたんですね。

――そのために、今は、どちらかというと研究のメインストリームではないと。

森：そうです。ですから逆にそれが研究としては、穴場というか。痴呆症の老人の脳波を取った時に出方が、若い人の脳波と非常に違うことから、なんとか定量化でき

ないだろうかと研究を開始したんですね。そしてα波っていうのは、これは人間、動物でも同じなんですが、目からの最初の入力が入ってくる古い脳である視床中心に脳全体に発信してるわけですよね。それを分母にとって、β波というのは、考え事をしたり、頭を使うようなことをして、脳の活動が興奮すればするほどβ波の数値が上がると。脳の活動が高ければ非常にβ波は強く働く。逆に、落ちればそこは働かないということが起こるということで、そういうことを考えて、開発した脳波計でデータを抽出できるように工夫したわけですね。

ゲームが子供を異常にする

—子供のキレる暴力性とゲームとの関連性を証明にした研究はないと『ニューサイエンティスト』誌の批判では結論づけていますよね。

森：でも、たとえば神戸のあの事件なんかはやっぱりホラー的なものとかゲームを結構やってたっていいますよね。

—ただ、精神科医の小此木啓吾先生などの指摘もありますが、そういうのは元々因子を持っていた人が、ゲームにハマったに過ぎないという言い方が一般的ですよね。

森：もちろんそういう人もいるでしょう。昔からキレる人ってのも。ただその割合が、やっぱり、ゲームの影響によってるという可能性も否定はできないと思いますよね。それは、来月ボクに会いたいっていう小児科の先生は今の子供は行動そのものが、おかしいって言ってるんですよね。それ以外にも、いろいろなお医者さんがやっぱり異常な子供がものすごい増えてると言ってこられるんですよ。それはもうゲームが原因なんだろうと、考えてると。

—どれくらいの年齢に対して、ゲームは、どういったインパクトを与えると思われます？

森：20歳くらいだと、ある程度判断する能力ありますから、もうあんまり影響ないと思うんですね。ただ毎日8時間も9時間もやったら、多少はあるかも知れないですけど。ただ、やっぱり2歳3歳児っていうとなかなか判断能力もないですから。洗脳じゃないですけどその影響はかなり強く受けると思います。

—小・中学生はどうですか？

森：小学生高学年や、中学生くらいからだと、そう大きな影響もない感じはするんですよね。ただ、小学校低学年からゲームをやってる子はやっぱりβ波は低いですね。だから、もっと広い範囲で、ちゃんとしたデータを作ることはできれば、ゲームどれくらいなら遊んでも大丈夫ということがわかると思うんですよ。30分くらいはボクはいいと思うんですよね。1時間を越えて3時間も4時間もやるとか、やっぱり繰り返し学習効果じゃないですけど、神経のネットワークが強化されすぎちゃって、習慣性がつかなければいいんじゃないかと思いますけどね。

凶悪犯罪とゲームの関係

—現状、アメリカのケースだとゲームやTVが子供にそういった影響を与えるという因果関係は証明されないということが裁判所で出ました。今後、裁判に先生の研究が証拠として使われる可能性もあると思うんですが。

森：それはどうですかね。まだ、何万例もやってるわけではないですから。凶悪犯罪者とかね。そこまで、今後研究をする人がいれば別ですけども。それはちょっとそこまでは、使えるかどうかは、まだ犯罪者と「ゲーム脳」の対応関係とか見てないですから。ただ、やっぱりゲームでフライトシミュレーションをして、それにのめり込んで、今度は本物の飛行機を乗っ取って、それを操縦してトンネルや橋の下をくぐりたいっていうような事件が起きますからね。やっぱり、そう思うとゲームによって、それなりの影響があったからそういう行動に出たんだと思うんですよね。ですからまったくゼロではないんだと思いますけども。極端に言えば、生まれてすぐゲームをずっとさせれば絶対これはおかしくなるに決まってますよね。ただ、そういう実験は人権問題になるので、絶対にできないわけですけど

も。影響があるかどうかというのは、統計学的に犯罪者も含めてデータをたくさん取っていっていけばわかってくると思います。ただ、犯罪者の場合は上智大学の犯罪心理学の福島章先生なんかも、前頭前野にある脳胞の研究をされていて、先天的にそういうのも無視はできない部分があるというのは言われています。

中学校での講演が出版のきっかけ

――先生が通常のサイエンティストのルールでなく、論文を出される前にこの本を出された理由はなんなんですか？

森：論文よりも、本の方が先になっちゃったんですよ。多くの人に早く知って欲しいっていう部分もあったのと、中心に研究しているものでもないので、書いてもいいだろうと。

――どういう経緯でこの本を出そうということになったんですか。

森：中学校で講演を頼まれたんですよ。それで「ゲーム脳」の実験の話を父兄対象に話をしてました。終わった後、質問攻めにあったんですね。お母さんたちの反響は大きかったんですよ。それで、そのなかにNHK出版の人がいて、ぜひ本にして欲しいと言われたんです。普通は論文が先ですが、それが中心の研究の人だと、先に出て外国からクレームみたいのがかなりついちゃったりして出せないと思います。川島先生も多分そうだったと思うんですけど、彼のボスは京大系でゲーム会社に関係した人もいるので、そういう複雑なからみがあって、論文にできないんだと思います。

――どうしていつまでたっても論文がでないんだろうかと。

森：やっぱりねそういうしがらみはあるんですよ。ただ、ボクは純粋に考えて自分の子供をゲーム漬けで毎日やらせるかって言ったら、絶対いいとは言えないと思うんですよ。だからデータの結果を教えてあげて、両親が決めればいいんだと。だからそれは使う側の選択であると。だからボクはゲーム会社を潰せとかそういうあれは全然考えにないしね。逆にゲーム会社は右脳を使うようないいソフト開発してほしいなと。



TVでも特集が組まれるほどに「ゲーム脳」という言葉のインパクトは強烈だ。親たち子供たちへの影響は大きい。

――このタイトルは先生がつけたんですか。

森：最初ボクがつけたんですよ。出版社は、別の名前がいいと最初言ってきたんですけどね。

右脳のゲームをゲーム会社は作るべき

――今後、ゲーム会社はどういったゲームを開発していくべきなんでしょうか。

森：恐怖を不必要にかき立てないで、たとえば右脳を使うようなゲーム開発をしてくれれば、ボクは素晴らしいと思います。ソニーの創業者井深大さんが『井深語録』の中に書かれていますよ。「21世紀は右脳を使うものがこれからいいだろう」と。

――右脳ですか。

森：やっぱりデジタル。右ってのはアナログ脳っていう抽象的な処理をする場所ですから、それをもっと使うようなゲーム開発をしてほしいなと思います。大体、やっぱり音楽をやってる子の脳は、右脳の全体が働くんですよ。楽譜作りをする作曲家でも活発に働くんです。ゲームはデジタルなので、左脳でなので、最近の子供はデジタル化していると思います。ボクは極端に言えば、右脳が働くような、β波ならβ波をコントロールして、そういう信号が出るようなソフト開発をなんでゲーム会社がしないのかなって思うんです。そういう技術は充分にできていると思うんですよね。だから、どこがそういうのを出してくれるかだと思います。そういうお話なら、ボクはいくらでもゲーム会社に協力をしたいと思っています。

誰か暴走機関車を止めろ！

「ゲーム脳」が作り出した不毛な議論の大地

『ゲーム脳の恐怖』の本当の恐怖は、その内容よりもむしろ本そのものが一人歩きしているこの事実にある。

どうひいき目に見ても脳波では証明不可能

問題は、森氏の研究に不完全さがあることを理解した上で、我々がどう評価していくかということだ。『ゲーム脳の恐怖』の研究が語るメッセージは「ゲームは脳にとってよくない」と極めて単純である。

森氏はインタビュー中に否定したが、脳波をいくら取っても、たいしたことはわからないというのは脳科学の分野では共通した認識になっている。特に苦手なのが、立体的な位置情報で、脳波の変化が脳のどの部分から生まれるのかが、グラフ数字としてしか表されない脳波のデータをいくら見ても、よくわからない。

そもそも大脳皮質の140億ニューロンの活動を、脳波計のわずか20個の電極で拾う仕組みになっていることそのものに無理がある。

森氏はその反論に対して、森氏が開発した脳波計から検出できる、2次元の円状に濃淡で脳の電気の強弱を表している、まだ公表していないデータを我々に示した。そのデータでは、電極の位置から脳が活発に動いている方向だけはぼんやりとわかる。一応、β波が出ていないときに前頭葉のある方向は低い状態になっていた。しかし、それで前頭葉が絶対に働いていないとは、とても断定できる代物ではない。たとえ数千でもほんのわずかなニューロンでも機能しているのでは、という可能性はいつまでも残る。脳波の研究だけで、前頭葉が動いていないことを証明することは不可能なのである。

国立生理学研究所の佐々木和夫教授は、立花隆の『脳を究める』（朝日新聞社）の中で脳波について、次のように述べている。「脳波はいろいろな障害物でひずんだボケボケの情報のかたまりでしかないのです。脳波を通じてニューロン活動を見るのは、すりガラスを2枚通して外を見るようなものです」（P119）

'90年代から脳科学研究の最前線は爆発的に広がっている。脳の個々のニューロンやシナプス、さらには遺伝子レベルにまで降りている。わずか何ミクロンという微細なレベルで、どのようなルールで脳という巨大で複雑なシステムが動いているのかを特定しようという研究が莫大な費用を使いながら、日々更新されて続けている。森氏の脳波研究は工夫はあっても、田舎の研究に過ぎない。

森氏の研究に対して、米『ニューサイエンティスト』誌が7月2日に出したサイト上での批判文でも、『ニューサイエンティスト』誌の神経学者と心理学者は、新聞発表の結果からは結論を導き出すことは「時期尚早」としている。「たとえば、電極の正確な配置や結果を解釈するために使用している分析的

手法のどちらに対しても批判する」としている。

はっきり言えることは、森氏の「ゲーム脳」についての研究が、現時点で世界の研究者の中で受け入れられる可能性は、11月の論文発表後も、絶対に「あり得ない」ということだ。

間違っていても世間に広まりうる偏見

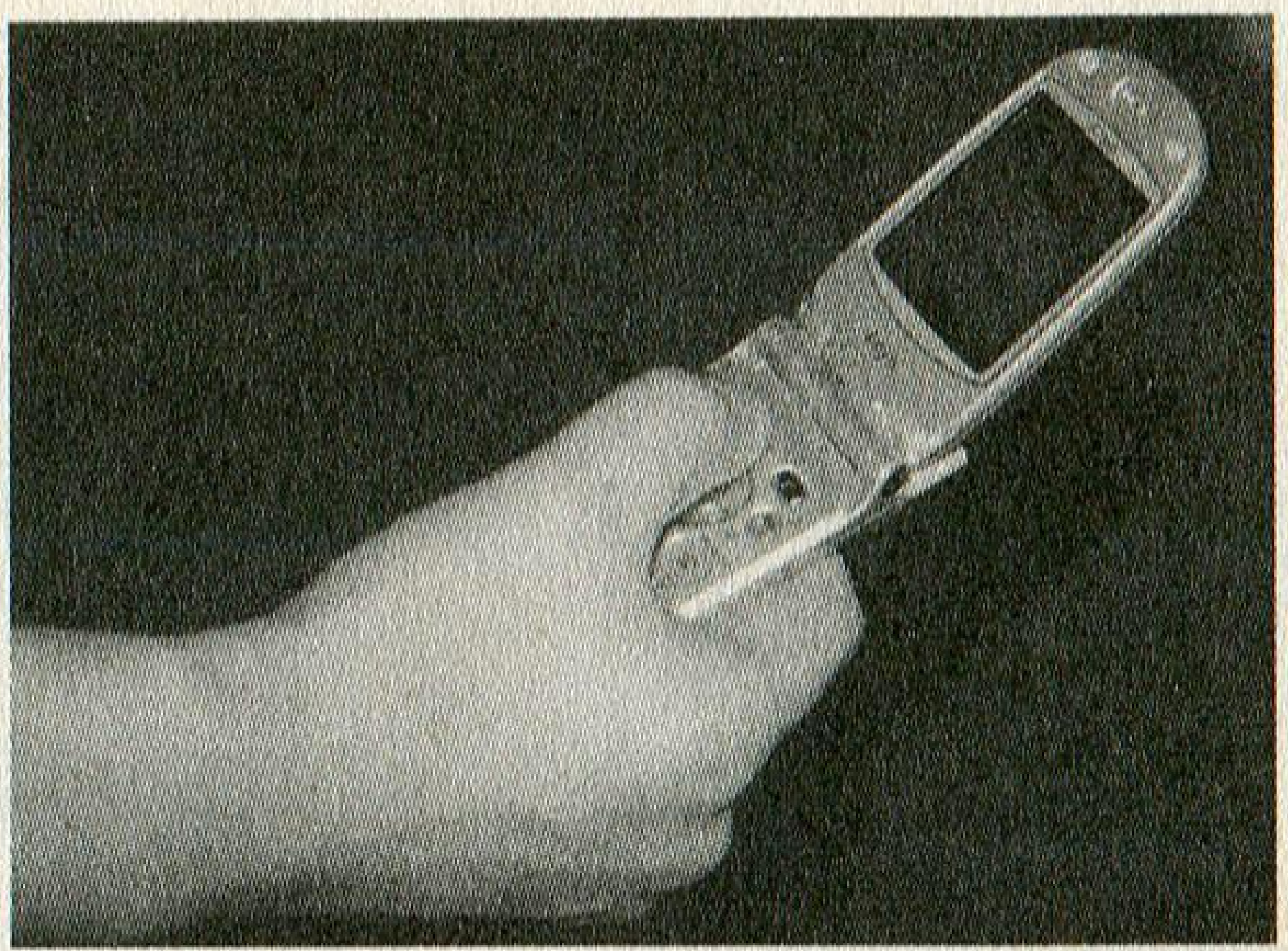
そもそも、毎日新聞7月8日の記事からしておかしかった。慶応大学のある教授は、「どうして、論文にもなっていない研究があんなに大きく、報道されるのかが不自然に思いました。しかも報じている新聞は一紙だけ。通常、大学の研究が、新聞に報道される場合は、すでにその分野で研究実績を上げていて、学会の中で著名な人が、主要紙で一斉に重要な研究結果が報じられるというのが普通です」と学会事情を語る。

それは『ゲーム脳の恐怖』の出版社NHK出版に原因があったと考えられる。「NHK」という名前の持つ社会的な信用がある。本の宣伝になるように話題作りをするために、記事として流れるように努力した中で、掲載に動いた新聞社が毎日新聞だったとみて間違いない。仮に小さな出版社から出ていたとすれば、ここまでの注目を受けたとは考えにくい。

裏を返せば、NHK出版と毎日新聞に、いかに正確な科学知識の判断ができる人間がいないかという日本の科学リテラシーの低さを物語る寒い現実がある。

森氏は、視覚情報を得ながら、ボタンを押す行為を何時間も行っていると脳に障害が起きるという仮説を最後に語った。ゲーム、コンピュータ、携帯電話でのメールにすべて当てはまると。携帯電話にのめり込んでいる人でも、おかしいと相談に来ている人がすでにあると話した。

また、『ゲーム脳の恐怖』の中では、ゲーム脳状態のゲーム歴10年以上の大学三年生が、お手玉を毎日5分間、2週間続けたことで回復した事例が紹介されている。脳の様々な場所が刺激されるので非常に効果的だという（P177）



森教授のターゲットはTVから携帯でのメールへと広がりを見せつつある。これぞ森マジック!!

森氏に何例回復した事例があるのかと聞いたところ、まだ、この1例だけだと語った。つまり、森氏は1例しかデータを取っていないのに、すべての「ゲーム脳」にたいして効果的だとする一般化へと飛躍している。

「これは偏見に充ち満ちすぎているから大丈夫だなと、半分読んで、ばからしくなって読むのをやめた」と、ある大手上場ゲーム会社の取締役は語った。

ちょっと考えのある人であれば、『ゲーム脳の恐怖』がデタラメな論理で構成されていることに気がつくのは簡単で、ゲーム業界への影響は、実際のところほとんどない。ただ、偏見はそれが単純なメッセージであるために容易に信じられる。「NHK」と「毎日新聞」という社会的な信用だけが一人歩きして、一般に広がる過程では研究内容の正しさは関係ない。中学校の講演で、森氏をとりまいた父母のようにゲームに批判的な人であれば簡単に飛びついてしまうだろう。

森氏は、今後fMRIなどを使って共同研究を行っていくといったプランも取材中に口にした。そのために、もしかしたら脳波はダメでも、fMRIなら証明しうるかもという可能性は未来に残されている。今すぐ決着はしない。

大きな問題なのは、今からである。これは科学ではなく、政治的な問題なのである。森氏は論文より先に、本を出した段階で、そうなるとわかった上での確信犯だったと私は見ている。我々は繰り返し森氏の間違いを指摘しなければならない。その不毛な議論は、今後何年もゲーム業界に憑き続ける。

新清士（しん・きよし）：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.igdconf.com/sakugetu/

ゲーム批評にひとこと　『スパロボI』批評にガッカリしました。声や原作よりも難易度やボリュームの方が関心事のはず。（石川県　大石勝男）

そう、それは和の響き……

脱ゲーム脳への第1歩 日本人ならまずお手玉

遊び＝TVゲームだという認識が頭にこびりついてしまっている貴方！ オテダマがあるじゃないですか！

ゲーム脳やめますか それとも人間やめますか

ゲーム脳から一刻も早く立ち直りたい!! そんな純粋無垢な貴方に捧げる素敵な玩具、お手玉。

ご存じのように『ゲーム脳の恐怖』では、お手玉遊びの効果についてやたらアツく語られている。というか、お手玉至上主義。これからはお手玉の時代だと言わんばかりの勢いである。ここまで教授に薦められたとあれば、男として極めておかなければならないだろう。というわけで、お手玉について少しばかり調べてみた。

いま子を持つ親の世代でもお手玉で遊んだ記憶を持つ方は少ないだろう。「お手玉？ ハァ？ 何それ」という反応も充分考えられる。しかし我が国には「日本のお手玉の会」という組織が存在し、年に一度、お手玉全国大会を開催している事実を忘れてはならない。

「日本のお手玉の会」は、なんと全国に約1300名の会員数を誇る大きな組織だ。ちなみにこう約85%が女性と、男女比率が『ゲーム批評』読者とは完全に逆である。(ただし小学生から年華の方までと年齢層の幅は限りなく広い)「全国お手玉遊び大会」(本年は9月1日に熊本県で開催された)もまた、600名が競技に参加し、3000名のギャラリーを集める大イベントだという。

2個以上のお手玉を手でくるくる回す技をお手玉界では「ゆり」と呼ぶ。この「ゆり」を基本としてお手玉は語られ、受け継がれてきたわけだが、全国大会では図で示すようにこの「ゆり」を基準として認定審査が行われ、段位認定証を交付してもらえることになっている。脱ゲーム脳宣言するからには、この段位認定証をひとつは持っておきたいところだ。

◆お手玉の中身いろいろ◆

- あずき
- 丸大豆
- トウモロコシ
- 数珠玉
- 茶
- フクビ
- 蕎麦米
- 貝殻

ちなみに大会では個人戦・団体戦（←想像できません）と競技が続き、フィナーレでは全員で「赤とんぼ」を合唱するなど、どこまでもほんわか和気あいあいとした風景が繰り広げられる模様だ。NHKの「のど自慢」を観ていると、その出場者たちの爽やかすぎる立ち振る舞いに「あぁ日本もまだ捨てたもんじゃないな」と感動を覚えることも少なくないが、あれに近いといえるのかも知れない。

ぬくもり、笑い、歌…… ゲームには不足している要素

そろそろ映画『火垂るの墓』の清太の台詞「滋養なんてどこにあるんですか！」ぐらいの勢いで、「お手玉なんてどこで買えるんですか！」などと、すべてを金で解決しようとする現代っ子らしい反応をする読者が現れるころかもしれない。だが、お手玉遊びはお手玉そのものを作ることから始まる。そこにこそ、ぬくもりがあるのだ。まずは針と糸と布と豆を用意することから始めよう。お手玉がコストパフォーマンスにも優れた遊び

であることも実感できるはずだ。

「お手玉には、ぬくもりが、創造の喜びが、不揃いの楽しさがあります。優しい気持ちになれます。素朴さの中におしゃれの原点を見出します。笑顔が広がり歌が伴います」とは日本のお手玉遊びの会会長藤田さんの言葉だが、確かにこれらはTVゲームから得られるものではない。

また、お手玉が単純でありながら広がりのある遊びであるからか、高齢者の痴呆防止のアイテムとして用いられることが多いようだ。実際に①動体視力を養うことができる（判断能力の向上）②反射神経能力を養うことができる③処理能力を養うことができる（集中力、注意力がつく）などの効果が認められるという。

「ゲーム脳！」と嘲笑されるのがくやしいゲームユーザーは、その言葉への対抗手段を準備しておかなければならない。なにしろそう言われて返す言葉もないほど長時間ゲームで遊んでいるのだ。そんな方にはゲーム後のひとときにお手玉で遊ぶことをオススメする。そうすれば少なくとも「ノーマル脳」を維持できると思うのだが……いかがなものでしょう？

◆お手玉段位認定基準◆

初段	両手２個ゆりを15秒間
２段	片手２個ゆりを15秒間
３段	両手３個ゆりを15秒間
４段	片手３個ゆりを15秒間
５段	両手４個ゆりを15秒間

※正式な認定には審判員の前で審査を受けなければならない

◆お手玉の魅力◆

- 手作りのぬくもり
- 優しい気持ちになれます
- 素朴さの中におしゃれの原点を見出します
- 遊びのルールの中に礼儀作法が培われます
- 地球にやさしい
- 世代をこえた語らい（3世代交流）
- 国際交流（言葉をこえて遊べます）

お手玉で遊ぶ子供が少ない現状について

日本のお手玉の会前会長　武田信之

私たちがお手玉の普及活動を始めたのには、電子おもちゃでの独り遊びで荒んでいる子供たちの心を、お手玉遊びで救おうというところにありました。

お手玉遊びはおばあちゃんから孫へと伝えられてきた「隔世伝承」の遊びです。そこには、世代を超えた語らいと伝承（歴史、礼儀作法、裁縫の基本、日本人としての資質など）、肌のぬくもりの伝えあいなどがあります。

また、運動能力・運動機能の向上はもとより、ゲーム性を持った遊びでは相手を思いやる心の醸成などがありました。さらに、なんといっても、お手玉遊びの間は笑いと歓声が一杯です。学級崩壊、登校拒否などとは無縁な環境ができあがります。このお手玉遊びの効果は、小学校の校長先生も、教育大学の教授も認めるところです。

さらに『ゲーム脳の恐怖』の著者、森昭雄医学博士が言われているように「お手玉遊びは、前頭前野の働きを高める効果がある」ということです。私どものお手玉遊びの普及活動にたいしては、「数学者からはお手玉の効果は聞いていましたが、こんなに大きな効果があることに驚いています。テレビ脳の人にはお手玉を薦めています。痴呆の方によいと思います。頑張って活動を進めてください」と、お励ましをいただきました。

これまで日本のお手玉の会としては、幼稚園、小中高校での総合的な学習の時間で、お手玉の指導をしてきました。また大学では、幼児教育科、小中学校の教育課程で取り上げていただくことに努力してきました。現在では採用していただく大学が増えてきています。

様々な調査・研究結果を見るにつけても、現在の子供たちにお手玉遊びを普及させることの意義を強く感じます。今後とも、あらゆる機会をとらえて、お手玉の効用と普及の大切さを説きながら、精力的に活動をすすめ、教育の場面での「お手玉遊び」の採用を呼びかけていきたいと考えています。

前川一志（まえかわ・かずし）：ライター。私自身は両手3個ゆりを15秒間続けてできるので審査員の前でもできれば3段がもらえるはずです。ヤッタ！

取材協力：日本のお手玉の会

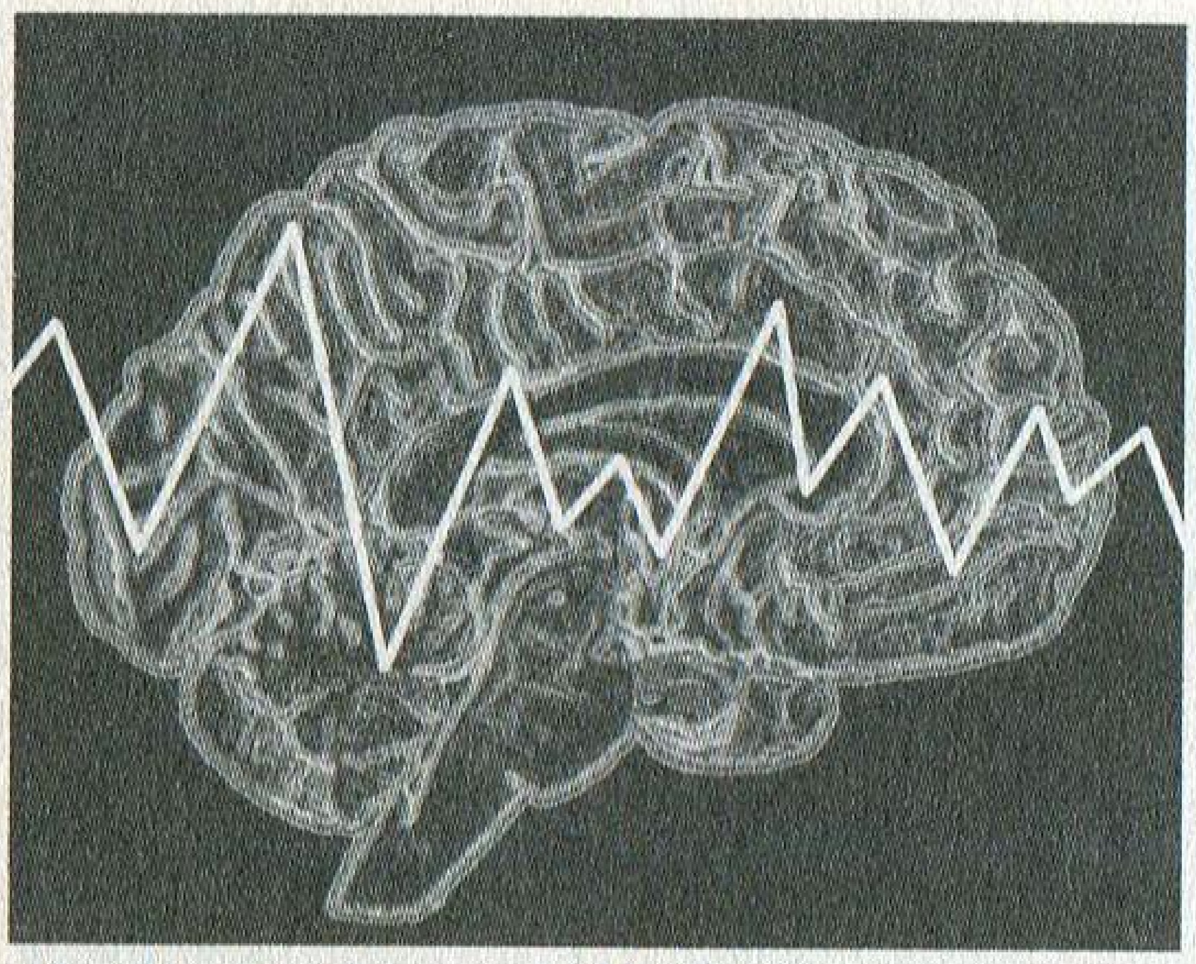
第2特集総論

ゲーム・脳の・恐怖 つまりロジックのトリック

ゲーム脳の皆様こんにちは。『ゲーム脳の恐怖』によると、ゲーム脳の人は「学業成績は普通以下」であり「物忘れは非常に多い」そうなので、全力を尽くして特集を組んでみたところで、まったく意味のないことなのかもしれませんが、それでもここまで読んでくださった皆様に感謝いたします。

さて、この夏休み、どれだけの子供たちが『ゲーム脳の恐怖』を読んだ親たちからゲームを取り上げられたのでしょうか。ただでさえゲーム業界の不振が取りざたされる中、本書の発刊は業界にとって、大きな痛手となったことはまず間違いないでしょう。

森教授への取材時に、『ゲーム脳の恐怖』は3刷目を印刷中だとおっしゃっていました。つまり、現在までに少なくとも2～3万部が出回っていると考えられるわけです。これは、世間にほとんど知られていなかった研究者の初の単行本としては、かなりいい売れ行きです。数々のメディアが『ゲーム脳の恐怖』を取り上げたことによる宣伝効果も大きいと考えられます。（反論する立場ではありますが）もちろん『ゲーム批評』が大々的に取り上げていることによる効果も例外ではないでしょう。



ゲームは心に染みゆく喜びか脳に響く悪魔の呪文か。お手玉でもしながらひたすら答えを待つしかない……。

いくつかの記事でも触れているように、『ゲーム批評』は森教授の研究とそこから導き出された結論を全否定しようというのではありません。なにしろここで話題となっているのは、人間の脳です。研究者にとってさえまだまだ未知の領域が多いとされる研究対象です。「～する可能性がある」と言われれば、「そうかもしれないし、そうじゃないかもしれない」としか反論しようがありません。

しかし『ゲーム脳の恐怖』には、信用するに足るだけのデータが揃っていません。確かに教授の主張が研究によって証明される日が来るかもしれません。しかし、その日を迎える前に「ゲーム」「脳」「恐怖」という言葉を並列させてタイトルにした本を出版してしまうのは反則でしょう。

あまりにも狡猾な戦略だと言わざるを得ません。

我々はコアゲームユーザーとして、最初から懐疑的な姿勢で本書を読んでいるという点も当然考慮しなければなりませんが、それを差し引いても、です。

たとえ本文中で明言を避けているとしても、『ゲーム脳の恐怖』が「ゲームをするとバカになりますよ」と、匂わせている本であることは間違いありません。それもかなり意図的にです。加えて、本の中身を知らなければ知らない人ほどタイトルのインパクトに囚われてしまうという、一種の言葉のトリックも仕掛けられています。

親たちはまず、そんなあらゆる意味で「危うい」本が、NHK出版というブランド力のある出版社から発行されてしまうことの危険性を認識するべきでしょう。

（ゲーム批評編集部）

ゲーム会社なんていつでも行きあたりばったり　下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第8回

悲しく楽しい ゲーム業界㊤事情

Written by
橋本和明

第9回　ゲームから撤退した会社の行方

業界不景気になった昨今。ゲームが売れて売れて、デートスポットはゲーセンで、友達ともゲーセンで溜まって、お金さえあればゲーム買うし、いつも読む本はゲーム週刊誌、という時代はすでに懐かしき時。でも昔からゲーム業界は「次の仕事の入金で、今の仕事の赤字を埋める」自転車操業が基本で、大抵は「出資者でてこないかなぁ」とか「うちの会社まるごと買ってくれへんかなぁ」と唱えているもの。美味しい仕事に出会えれば自転車操業も続くが、その歯車が狂い出したら……。今の不景気。倒産する前に血迷った中小ゲーム会社が取る行動とはなんだろう？

パターン その1
職種を変えよう！　ネットだ！

ゲーム業界の衰退は、インターネット普及によるものだ。ならばアミューズメントという分野で少なくとも10年以上やってきた自分たちもインターネットで一大アミューズメント世界をつくろう！　とネット関係に流れるが、ビジネス系の仕事のやり方ができないため、新規仕事が取れなくて破綻する。類似品として、近い業種に鞍替えするメーカーも少なくない。声優を自分でプロデュースすれば声優の高いキャスティング料が要らないのに加え愛人まで作れて一石二鳥、と考えてみたりするが、プロに太刀打ちできるわけもなく、撃沈して消えていく。

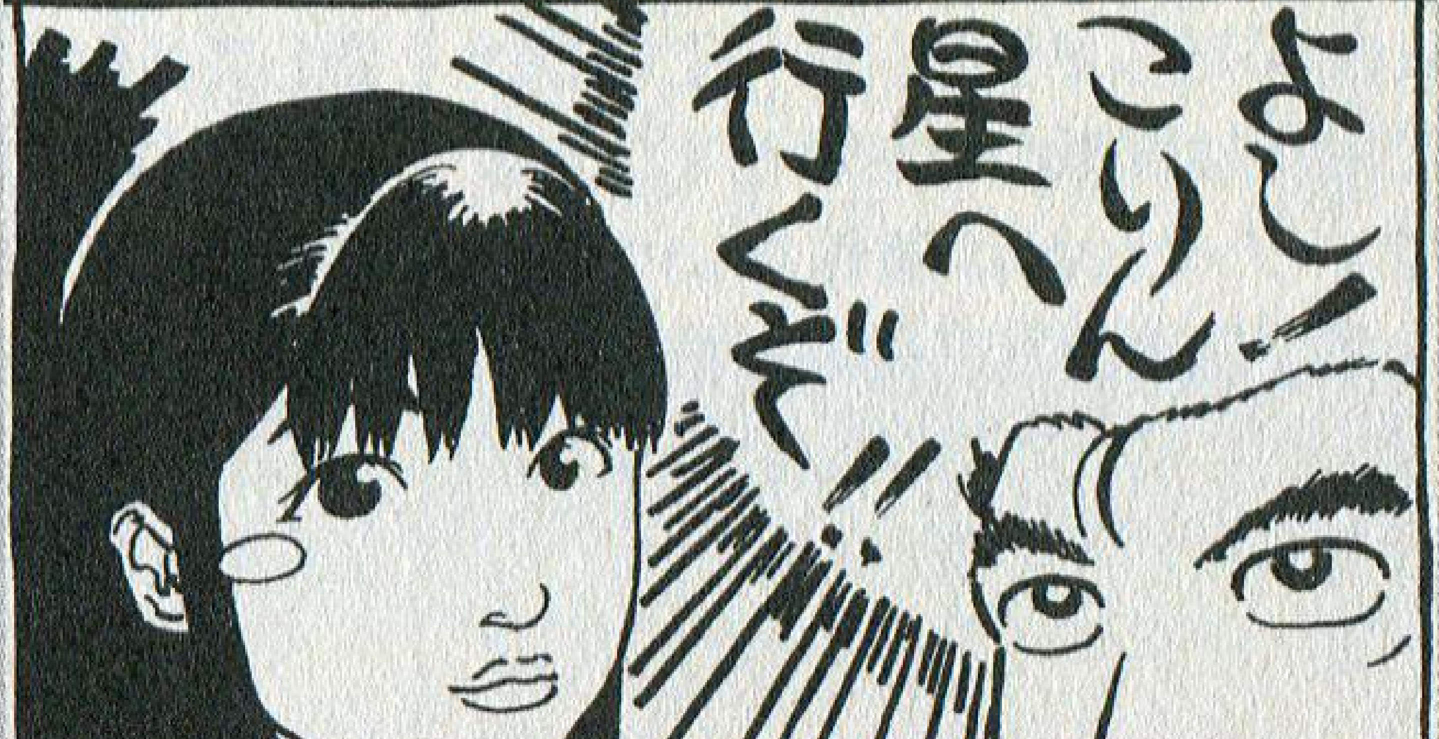
パターン その2
エロゲーを作るぞ

エロゲーなら誰が作っても絵だけよければ儲かる、と思い込み、実際に作り出してしまうイタい例。何が手に負えないって、いつかゲーム業界に戻るんだと思っていて、エロゲーはクズとなめてかかっている。こんなの適当でいいんじゃん、を連発し、必要最低限なこともやらず、安くしようと外注も買い叩く。たとえばシナリオを外に出した場合、前述のような姿勢で二束三文じゃ、やる気なんて出るわけがない。結局、何がいいのかわからない、と開発者が唱えた通りの、ユーザーがまったく欲しくない、とてつもないゴミが完成してしまうのだ。当然売り方知らないから、売れないで、会社にトドメが刺されてしまう。

パターン その3
開発を社内から無くそう！

ソフトを作っても評価が低い、社員が言うことを聞かない。だから仕事が無いんだ！　と、最近の不況をあまり体感していない経営者が血迷うケースだ。そもそもそんな人は経営者なんかに向いてない、バブルの上でなりたった半人前の人間だから、もともと納期がヘビーだったり、安い給料なのが問題なんだが、気づくことはない。で、仕事を取るのは、現場をしらない社長の仕事。今までの信用を切り売りし、仕事を受注する。が、現場を知らないので、金額的に処理しきれない内容の仕事を受けるケースが多く、外に仕事をふると割高になるので昔ほど利益は高くない。だんだん経費を使いすぎて赤字が込み、しまいにゃ取り込み詐欺紛いのことをして数千万円の手付金を持ち逃げする。

他にも「海外から流氷を仕入れて通信販売」とかトンでもない事例も沢山あるんだが、大体が、口先だけで行動の伴わない、そこらへんの似非企業家酔いどれと大差ないレベルで、成功した場合は普通に成功するし、ほとんどが失敗だし、ただのリストラ組のオヤジとやってることは大差なく、面白くないので割愛した。



イラスト：安本豪

橋本和明(はしもと・かずあき)：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

軍隊と非日常とゲーム制作

第八回
軍隊



砲弾の嵐を堪えて、故郷、父母兄弟、平和のため、戰友よ、我らが祖国はこの手で守る～（デハンミングッ軍歌から）

お待たせしました。2ヶ月ぶりの復活です!!

テリョンは今日、予備軍訓練を受けました。久しぶりに手にしたライフル。射撃をやっても、思ったように的に当たってくれないし、各個戦闘訓練も息が切れてなかなかついて行けませんでした。あ～昔現役のときゃ"鬼兵長"と呼ばれ、皆に恐れられていたのに（ウソ!?）ゲームの仕事やってたら腕が落ちましたね。もうトシかな。

予備軍訓練というのが何かと言えば、言葉通り大韓民國陸軍所属の予備軍として履修すべき軍事訓練（を受けること）です。韓国は皆兵制ですが、除隊した途端に終わりってことじゃないんです。除隊後8年間は予備軍となり、1年に1～2回の訓練を受けなければなりません。もし、戦争が起きたとしたら現役の軍人身分に戻り、戦線に向かいます。……うむ、ある意味すごく怖い話なのに平然と述べている私というヤツは一体なんなんでしょうか。……てなわけで今回は軍隊の話をさせて頂きます。ゲームとは関係ないやろ!!と言う読者さんがいるかもしれませんが、そうでもないような気がしましたので、はい。

軍人とは何たるものなのでしょう。軍人の意義とは？　乱暴な言い方をすると人を殺す存在にございます。ならば、軍隊訓練とはなんでしょうか。それは人を上手く殺すための練習です（殺されないための練習もします）。人の殺し方を練習するというのは、絶対平凡なことじゃありません。世界中の特別なことの中でもピカいち特別なことです。

私はこないだの訓練で素敵な非日常を体験してきました。個人火器射撃とか、化生放防護教育とか、分隊／小隊軍位戦闘教理講義とかね。休憩の間にライフルを枕にして草地で横になっていると戦闘装備フルセット仕様の現役兵たちの乗った車両が私を横切って行きました。

時間的には短い訓練でしたが、その間にメモしきれないぐらい多いアイデアが浮かんできました（本当に使えるかどうかは分からないけど）。そういや現役時代は射撃はもちろんのことで、手榴弾投擲に黒いクリームを塗ったり、装備に枝を刺したりして偽装したまま埋伏したり、山野で野戦テントを設置してメシ食ったり、すごい穴掘って塹壕作ってその中に潜ったりしてました。あんときゃこんな非日常がみごとな日常でしたね。そんな経験の中で積もって行くメモの量もまた並じゃなかったんですよ。

なにかを作りだすということ、特にゲームを作るということには経験（直接経験なり、間接経験なり）の蓄積とその資産を再加工して、ゲームに投影することが大事だと思います。田尻さんが幼い頃の虫取りという経験を加工して『ポケモン』を作ったことや、ジャーナリスト志望だった松野さんが『タクティクスオウガ』に入れたウォーレンレポート（本当に面白かったんじゃないですか）などがそれを証明しています。

そんな意味では、韓国の皆兵制は、只今始まったばかりの韓国ゲーム界にとって幸いなことだと思います。今、人生の一部を軍人として過ごしている数え切れない若者の中には、やがてゲームを作るようになる人もいるでしょう。そして彼らが蓄積した軍時代の経験は内面の熟成過程を経て「軍を経験したクリエイターならではのゲーム」という形で実るはずですから（……という風になったらいいなぁ）。

あ、もちろん軍隊や皆兵制が良いものとは言いきれません。何と言っても、人生で一番夢中に勉強して、働いて、恋する時期である20代初盤の2年2ヶ月を軍服で過ごさなければならないというのは本当に残酷なことです。やってらんねぇぜ!!

あ、最後にもうひとつ。実は韓国のゲーム制作者は政府のゲーム産業支援政策の一環として兵役が免除されていたりします。そこまでする必要ないのに。

ああ……人生って、ゲームってアイロニーの連続。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

テリョン（鄭泰滝）（bulmory@gamerz.co.kr）：たまたま買ったワールドタンクミュージアムno.1（海洋堂の食玩）にハマっています。さすがモノを小さく作る能力世界一の日本です（中国産だけど）。恍惚としてこれを見ているとドカベンみたいなXboxが日本で苦戦しているのも無理じゃないって気がします。

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.8

GMトピックス

▼「きんさん」ライブ
『セガガガ』の作曲者として知られる金子剛氏のライブが東京ジョイポリスで開催された。生演奏と歌を中心にした構成は「きんさん」の熱い気迫を伝えるもので、お馴染みの「H.」を始め多くのゲストも登場、集まったファンを熱狂させた。氏のソロアルバムもお薦めしておきたい。

▼『スマブラ』コンサート
任天堂とＨＡＬ研究所の主催で行われた『大乱闘スマッシュブラザーズ』のオーケストラコンサートも素晴らしい内容だった。『カービィ』『ポケモン』はもちろん、往年の任天堂作品『ドクターマリオ』『メトロイド』『マッハライダー』までもが演奏され、子供を連れてきたレトロGMファンのお父さんも大興奮！

▼久々にGMの本が出ます
ゲーム音楽にスポットを当てた書籍「そうだ、ゲームミュージックを聴こう！」が9月末にマイクロマガジン社より発行。著名なゲーム音楽作者のインタビューや、音源チップの歴史を振り返るなど、予想以上に濃い書籍……筆者が監修という手前味噌ながら、ぜひ買ってください！（w

ポップンミュージック8 AC・CS ポップンミュージック6（KME）

毎回「未知なる音楽ジャンル」が盛りだくさんなこのシリーズも、気がつけば息の長いシリーズ作品である。アルバムのボリューム感も増す一方、本作から有名になったアーティストのファンに応えるサービスもしっかり入っている。

テクノポップ大好きの筆者としては中田暁氏の「SEALL」や、村井聖夜氏の「0／1 ANGEL」が特にオススメしたいトラックだ。

ゲームで使用されていた筋肉少女帯の楽曲が収録されなかったのは残念だが、サントラ化されていなかった業務用作品『マンボ・ア・ゴーゴー』の楽曲が一部収録されたことには拍手を送りたい。

湾岸ミッドナイト サウンドトラック（サイトロン）

業務用レースゲームのサントラとして考えると、少々おとなしい印象だが、原作マンガに登場するキャラクターのイメージや心情を表現した深い作品となっている。ライトフュージョン系を中心に、オーケストラも取り入れたその楽曲は、激しく盛り上げるテクノが主流となった他社のレースゲームとは一線を画すもので、スピード感を追求するばかりの楽曲を選ばなかった開発陣の意欲も注目すべきポイントだろう。

先日復刻された古代祐三氏往年の名作『ザ・スキーム』のサントラと併せて、氏のベテランの世界を堪能してみるのも一興だ。

GUNGRAVE O.S.T.（初回限定版）／ビクターエンタテインメント

'80年代初頭より「ティポグラフィカ」「SHAKU-SHAIN」などのバンドで活躍、アニメ『トライガン』の音楽でも恐るべき才能を発揮し、伝説のアルバムとなっている「EXPOの万国大戦略」にも参加しているジャズギタリスト今堀恒夫氏渾身の作品。

あまりにもプログレッシブな氏の音楽性と、ゲーム自体の持つ鋭角的なイメージが織りなすスピード感は、他のゲーム音楽には類を見ない格調高さを感じる。英詞ボーカル曲も心地良く、アルバム全体の流れは非常にスムーズだ。

立体的に魅せる限定版パッケージの美しさは、ぜひ店頭で見てもらいたいと思うものである。



ポップンミュージック8AC・CSポップンミュージック6
¥3,364　KMCA-173～4
湾岸ミッドナイト　サウンドトラック
SCDC-00188　¥2,625



GUNGRAVE O.S.T.
（初回限定版）
VIZL-65　¥3,675

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：『beatmania THE FINAL』が凄い勢いで楽しかったり、『テクニクビート』PS2版が発表されて大喜びの最近。この本が出る頃にはゲームキューブで『PSO』に浸かりながら遅い夏休みの予定。

名作GMレビュー

【カプコンゲームミュージックVol.3（サイトロン）】

前回の引き続き今回もカプコンの復刻版サントラを紹介する。「3部作」最後を飾る本作は、失礼ながら『1943』以外はセールス的に不遇だった、と言える作品が収録されている。しかし、FM音源の味わい深さを存分に引き出している『ブラックドラゴン』は河本圭代氏カプコン在籍時代の重要作品であり、その現代音楽に通ずる構造的手法は、GM史の中でも特に聴いておくべき作品として強く推奨する。

サイトロンレジェンドシリーズの魅力は「単なる再プレス」にとどまらないサービスにある。GMOレーベル盤を所持するマニアでも再び購入欲をそそられるBOX仕様や、トラック切り直しによる聴き易さの向上は、他ジャンルの復刻作品ではなかなか見られない試みである。今後もサイトロンを応援していきたい次第だ。



サイトロン／SCDC-00198
2,940円（写真は初回特典の「トリロジーBOX」）

ゲーム機は、ゲームは、一体どうなっていくのだろうか？

複眼視点

現行の三大ゲーム機——PS、Xbox、GCが揃ってから半年以上が経過した。その間、ハードの値下げ、ネットワークへの対応、多くの話題作の登場など、各陣営から様々な情報が飛び交った。そしていよいよ、ゲーム機戦争は激戦に決着をつける時が来た?!

Produced by 武田丸男

第16回 三大ゲーム機、世紀の決戦?!

ファミコンの登場以降、いや、正確には'90年前後のアメリカにおける〝S-NES（スーパーファミコン）〟と〝Genesis（メガドライブ）〟との激突以降、ゲーム業界は、ハードメーカーを中心に構成する〝陣営〟が勝利をおさめるのか、それとも敗北を認めて撤退を余儀なくされてしまうのか、といった熾烈な抗争の連続であった。その争いの過程において、優れた機能を持つゲーム機が登場し、素晴らしいソフトが数多く出現してきたのだ。

そのような抗争は、登場人物こそ違え、今後も何世代に渡って激しく繰り広げられていくことだろうが、現行3機種が展開する激しいバトルは、近年稀に見る激しさに満ちている。

機能競争、価格競争、ソフトメーカーの囲い込みは言うに及ばず、そして〝戦いの流れ〟は、いよいよ最終ラウンドともいわれる〝ネットワーク〟のステージへと進んでいく。満を持すXbox、石橋をたたくGC、余裕を見せる（?）PS2。各社各様の秘策を携え、いよいよ最終決戦の幕が開く。

ユーザー代表

【驚き】から【楽しさ】への過程に?!

（アキラ　19歳　受験生）

★〝驚き〟の歴史

生まれた年にファミコンが世の中に登場したということもあったのですが、小学校に入った頃にファミコンではじめてテレビゲームに触れてからというもの、スーパーファミコン、サターン、PS、N64、DC、PS2……と、（いくつか抜けているかもしれないけれど）いろいろなテレビゲーム機でプレイをし続けてきました。

ファミコンからスーパーファミコン（『Fゼロ』、『スーパーマリオ』など）に移った時、さらにPSでソフト（『鉄拳』、『リッジレーサー』など）が〝円盤〟になった時は、それまでの持っていたゲーム機用のソフトが遊べなくなるといった感慨（のようなもの）が暫らくはありましたが、次世代機を購入して電源を入れた瞬間に、それまでの思いが〝ぱっ！〟と吹き飛んでしまうぐらいに、新しいゲーム機（＋その対応ゲーム）の高性能ぶりに驚き、夢中になっていったのも事実です。（僕は残念ながらPCエンジンをリアルタイムで知りません。またサターンをプレイしたのもずいぶんと後になってからでした。）技術的にはスーパーファミコンで音源がステレオになったとか、CD-ROMを使用したソフトで大量のサウンド・データを持てるようになったことから〝（声優を起用した）しゃべるゲーム〟が登場したり、それまでとは比較にならないほどのグラフィック表現能力を持てるようになったことなどがあったらしいのですが（＝技術的なことは良くわかっていないので）、新しいゲーム機の登場は、常にそれまでのハードウェアの持つ能力をはるかに凌駕してしまうことから、それまでとは比較にならないほどの表現力や可能性を持ったゲームソフトを登場させてきた、という歴

史なのだと思っています。

★〝驚き〟の限界とは？

登場するたびに〝新しい驚き〟とともに迎えられてきたゲーム機も、ここに来て、というかPS・DCの登場以降は〝驚きの踊り場〟に差し掛かっているのではないかとも思っています。

確かにPSでスタートしたシリーズ作品のPS2版にも〝新しい驚き〟や〝ビックリさせてくれる〟要素は数多くあるのですが、しかしながら、その驚きは、かつての〝新鮮な驚き〟とは異質なものであるような気がしています。



確かに美しくなったグラフィックだが、『バーチャファイター』が与えたインパクトにはおよばない。

それは〝驚き〟そのものが、〝第一印象としての驚き〟から〝ジックリと感じられる驚き〟へ変わったということなのではないでしょうか？

握ったコントローラが振動し、ゲームのキャラクターが自分の名前を呼びかけ、生オーケストラの演奏が雰囲気を盛り上げ、映画を見ているような映像が展開し、美しく描きこまれたキャラクターが自分の分身として画面中を駆けめぐる……。

これ以上の表現というか、プレイできることの先にはいったい何があるのでしょう？

当然のことながら、世界中のクリエイターの方々は、更なる〝驚き〟を目指して日夜企画・開発に取り組まれていらっしゃることでしょうが、〝驚き〟には限界というものがないのでしょうか？

★すぐそこにある〝驚き〟？

僕たちが新しい映画やゲームに驚き、ビックリすることには「今までにはない〜」という要素が不可欠なことは言うまでもありません。そしてビックリする要素の多くは【画面／画像】に多く含まれていることも事実です。音楽でビックリすることも当然ありますが、普段の生活の中に様々なメロディーやリズムがあふれ、日常的にいろいろな音楽を聴くことができる環境にある今日では、それはなかなか判り難いのではないのでしょうか？ 映画でも映画館の大きなスクリーンで観る時の迫力と、家庭のテレビでビデオを再生して観る時の、その違いは歴然です。ワガママな僕たちは、一度ビックリしたこと＝〝印象〟に対しては反応が鈍くなってしまい、もう一度同じ素材で同様の感動を味わうことは多くの場合は不可能です。そんなワガママな僕たちはPS2やXboxなどで見るDVDのものすごい映像に対しても、PSで初めて観た【ポリゴン／3Dの世界】ほどの〝驚き〟をもたなかった、もてなかったのではないでしょうか？

★〝楽しい〟VS〝驚き〟

これからネットワーク＝コミュニケーション・ゲームがもたらしてくれるであろう【新しいゲームの世界】は、きっと【今までになかった世界】を広げてくれることでしょう。でも、それは、今まで【新しいゲーム機が広げてくれた〝驚きの世界〟】とは異質の〝楽しさ〟になるのではないかと思います。

〝驚きの世界〟から〝楽しさの世界〟へ。

PS2、ゲームキューブ、Xboxの三種類のゲーム機が、これからもたらしてくれる〝ネットワークの世界〟は、これまで以上に【楽しいソフト】が重要な要素を持つことになるのでしょう。【〝楽しさ〟の中の〝驚き〟】こそが、これからのゲームに期待されるものだと思います。

いづれにしてもネットワークの世界には、PCという大先輩、それもほとんどOSが同系列の機種が既に何百万台と存在している訳ですから、〝ゲーム機同士〟の争いだけではなく、広い意味での〝ネットワーク・コンテンツ〟の充実を期待してしまいます。

業界代表

ネットワークが主戦場か？

（タケリン　45歳　業界歴14年）

PS2、Xbox、ゲームキューブ。

3種類／3陣営のゲーム機の、これからの競争を展望した際に「キーワード」となるのは、やはり〝ネットワーク〟なのだろうか？ゲーム機が普及する＝陣営として勝利するための条件には、いくつもの要素が必要となることは過去の先例から明らかであるが、これまでの各社の戦略を俯瞰してみると……。

ソフト・ラインナップ

言うまでもないことであるが、ハードウェアはソフトがなければ「ただの箱」である。

この要素においては前世代機からの蓄積もあってPS2が圧倒的に優位に立っていることは間違いがない。自身の企画・開発力には絶対的なパワーのある任天堂にしても、裾野の広がり＝サードパーティのラインナップには大きく遅れをとっている。さらに7月に発売された〝マリオ〟の緩やかでしかない販売数量の伸びは、昨年末に発売された〝スマブラ〟の爆発的なヒットと比較してしまうと、これまで作り上げられてきた神話に翳りのようなものを感じてしまうのだが。

Xboxについては（正直に言って）述べるまでもないことだろう。アメリカ国内における『Halo』、『DOA』などの実績も、日本国内においての勢いはぜんぜん違うものがある。それは今後も危惧されるテーマで……。

ハード機能

DVD再生機能という点ではXboxが対応アダプタをアメリカにおいて実質無償にするといった戦略を発表したようだ。その点においては（標準機能としている）PS2と遜色はないのかもしれない。さらにHDD、BB対応を標準搭載していることから、これから〝ネットワーク〟という土俵での争いになれば最も優位にあるのがXboxであり、逆に同様の機能を補完するためにはGC本体を購入するのとほぼ同じ金額の出費を必要とするPS2が最も不利な立場になってしまうのかもしれない。

ネットワークへの対応という点だけではGCのアダプタは廉価であり、一見〝お得感〟があるように見えるが、任天堂の場合にはHDを含めたネットワーク戦略の見えなさ過ぎが不安といえば不安である。

販売戦略

これまで〝孤高の道〟を歩んできた任天堂が、ナムコ、スクウェア、バンダイなどのサードパーティとソフトの販売に関して提携を結ぶ発表を行っている。

PS、Xboxはもともとソフトの販売面においては開発を行っている各社との連携を武器にすることで〝陣営の強固さ〟をアピールしてきたが、〝陣営〟という考え方が最も希薄に感じられた任天堂の路線変更は、今後どのような業界地図を描くのだろうか？

またハードウェアの価格競争は、相次いで発表された今年5月の各社の〝努力〟で、〝これ以上〟のものは現実的に困難なのではないだろうか？ハードウェアにおける、さらなる価格競争はファースト・フードのそれと同じで、デフレ現象に拍車を掛けるだけの不毛な闘いになってしまうのではないだろうか？

プレイヤーにとっては有り難い話しなのかもしれないが……。

＊＊＊＊＊＊＊

で、これからの『鍵』となるであろうネットワークであるが……。

★GC：

GCのネットワーク対応ゲーム第一弾の『ファンタシースターオンライン』がいよいよ登場した。しかしながら〝第一弾〟とはいっても、以降のラインナップは（9月中旬現在）一切公表されていな

いようであり、任天堂の関係者の方々もネットワーク・サービスには必ずしも積極的とは思えない発言をされている。

現実路線を着実に歩んできた同社にとってネットワーク・ビジネスは、まだまだ先の案件ということなのだろう。GBAとのリンクもネットワークと発言されていたことを記憶しているが、それはそれで含蓄のあるテーマであるとは思うが……。

★PS2：

『FFⅪ』は不振なのか、それとも関係者にとっては予想通りの展開なのだろうか？ 前述したように、PS2でネットワーク・サービスを受けるためにはGC本体と同規模の出費が必要になる。加えて（『信長』が控えてはいるものの）『FF』以降のラインナップは見えていない。さらに、このところソニー陣営からはPS2ネットワークの情報がほとんど絶たれている。もともと音楽、映像などのコンテンツ重視路線をとっている企業グループであるだけに、ゲーム以外の路線に舵を取らないように願わずにはいられないが、PS2が潤ってゲーム業界が枯渇しないように、と祈ってしまう最近ではある。

★Xbox：

もともとHDD、BB対応機能などを標準搭載していることから、世の中のネットワーク時代への移行をどこよりも待望しているのがXbox陣営であることは明白である。50本近い対応ソフトが発表され、～Liveもβテストが開始される。しかしながらネットワークへの対応であればDCも基本機能は標準搭載していた。DCが苦闘を展開していた'99年＝3年前と現在では、ネットワークに対しての世の中の意識には変化が生じているのだろうか？ 確かにPC環境でのインターネット、BBの普及率は上昇の一途であることは間違いない。しかし、その回線には何が通っているのだろうか、どのような情報が流通しているのだろう？ この欄で以前にも触れさせていただいたことがあるが、ネットワーク時代のハード競争はPCという、古くからの主とも競わなければならないのだ。～Liveでどのような展開がされるのかは未知数であるが、（DCにも言えたことではあるが）結局は〝ソフトの力〟に頼るべき部分が、これまで以上に大きいのだろう。ソフト・メーカーが、どこまでパートナー・シップをXboxに持てるのか？ 結局は、そこに尽きるテーマなのだろう。

＊＊＊＊＊＊

ネットワークに対しては三社三様のスタンスを取りつづけているが、ネットワークというフィールドが、これからのゲーム機の主戦場になるのだろうか？

ゲーム機に限られたテーマではなく、世の中の産業の多くがネットワーク時代のビジネスを模索している。コンテンツが最重要課題であることは判ってきた。でも、どのようなコンテンツが必要とされているのかは全然判らない。永遠のテーマなのかも知れないのだ。

両者を俯瞰して…

言い古された言葉ではあるが、ハードウェアが〝ただの箱〟にならないためには、ソフト・パワーの充実こそが〝陣営の勝利〟には不可欠な要素である。社長の交代と関係があるのか、任天堂が最近活発にソフトメーカーとの共同路線に動きを見せている。テレビゲームに限らず、コンテンツ産業はラインアップ（量）よりも、優秀な、面白さにあふれたもの（質）が求められるビジネスであることは明らかだ。20年になろうとするテレビゲーム業界がいよいよネットワークの時代を迎え、今日ほど裾野（コンテンツ）の充実が求められている時もないだろう。プレイヤー同士のコミュニケーションをサポートするコンテンツなど、これまでのパッケージ・ビジネスとは根本的に違ったアイデアが求められる時代——ユーザーが述べているようにネットワーク・コンテンツの充実こそが〝主戦場〟となる新しい時代の到来である

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

携帯は既に、料金未払いで契約解除の第16話

エロの星の名の下に

女性の登録料は無料です

南敏久

第16話『生恥@～母・姉・妹のMレッスン～』

ジャンル：調教AVG／メーカー：BOM／機種：Win95＆98＆2000＆ME＆XP／価格：8,800円／発売日：2002年7月5日

さて南サン、2ヶ月に一度、本誌の発売日あたりには、雑誌やネット上などで見初めた面白げなエロゲーをを何本か見繕って、「この中のどれがいいですかねぇ？」てな具合に編集部にお伺いを立てているのですが、今回はちょうどそのころ、出会い系サイトがらみで某マンガ家が買春容疑で逮捕なんて事件がありまして、「これってタイムリーじゃないですか？」ということで『生恥@～母・姉・妹のMレッスン～』に決まったのですが、考えてみれば土井さん、これが原稿になって印刷されて本になるのはその2ヶ月後ザマスわよ奥様。ちなみに今回他に候補にあがっていたのは『しーしーしんどろーむ』『多淫症候群』『多重陵辱』などでした。それぞれの内容はタイトルから各自で推し測るべし。

さて今回の主人公は、東大受験に失敗した原因を最近新しくできた義母・義姉・義妹に責任転嫁している秀才気取り。どーしてくれようと日々悶々として通っている予備校での成績も落ちていく一方だったのですが、そんなある日……彼は知ってしまいます。彼女たちが、携帯の出会い系サイトにはまってしまっていることを……ワタクシのようなか弱き大人たちの代弁者などは家族がそんなことをしてるなんて知った日には、たちどころに深く密かに樹海へと去るところなんですが、さすがエロゲーの主人公になるような人間はモノの考え方が根本から違う。彼もその出会い系サイトで、他人のふりをして彼女たちに性的調教（露出系）を施すという復讐を企てるのです。それぞれの女のコでシナリオを担当している人が違うので、主人公は割と精神分裂気味で読んでるとクラクラきますが、高慢ちきで暴力的な姉が調教を続けていくうちにだんだん自分になびいてくるのはやっぱ堪んないですワ。先っぽからびんびん来ます（何が？）逆に妹のほうは妙におどおどしてるわ卑屈だわで、こんな変態兄貴にいいようにされてるのを見ると本気でムカついてきます。本当に今、妹ブームなの？

ただ全体的にちょっと遅いのよ。基本的にメールを送ったり会話したり、トライ＆エラーを何度も繰り返して進んでいかなきゃならんのに、メッセージの速度も変えられないし（スキップしてもまだ遅い）セーブも毎日一回しかできないし、なんかいちいち止まるし。しくじってやり直しとかになると思わず奇声を上げて隣の家に怒鳴り込みたくなりますが、それでもワタクシ、今回のような、B級の否メジャーエロゲーを心から愛しておりますので、次回はもうちょっと快適に遊ばせてください。



かのギャグ漫画家ももう少し変態だったら、携帯から本屋でエロ小説読むように指示を出すだけで満足できただろうに……。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。専門学校卒つまり高卒。前に、とある出会い系サイトをよく覗いていましたが男性側のメッセージに並ぶ美辞麗句（特にSM系）を見るとほんとすごいなぁと思う。とてもワタクシにゃあんなこと、ウソでも書けません。あっ、だから出会えないのか……？　違うよなぁ…。ご意見ご感想、その他怪情報やいいお話はerohoshi@hotmail.comまで。

ゲーム淑女録 GAME BEAUTY MUSE
Drawn by Tomoharu Saito



来年でこのバーチャも10周年て具合らしく。
なんか歳取ると時間の進み方早いような気しますよ。
10年前？ そんな経ったっけ？ みたいな。
で、まあ、10年前からするとゲームの映像表現て奴？
上がりましたよねえ、レベル。
でも、なんか、こう感動とかしてます？ 皆さん。最近。
多分、こー、ゲームの絵ってのぁどんどん
映画みたいになってくわけなんすよね？
いや、悪いって云ってんじゃなく。
なんつんすか、「ご苦労様」とかね、
思ってね、いや、実際の話。

え？ いやいや悪口じゃなくて
ホント大変だと思います。判る判る。
凄い映像つくんないといけないっつ状況。
でも、こー、なんつーの？
駄目なんすかね？ 描き込みとか凄くないと。
だって、ね、何年もかけてね、造るわけでしょ。
人生さ、短いからさ、ね？
違う労力をかける方が健全かな？ みたいな。
もう、あっと云う間に歳とって行くわけだから。
え？ いや、手抜けってるわけじゃねえの。
そうでなくて。そうでなくて。
なんて云ったら判るのかなあ（電気）

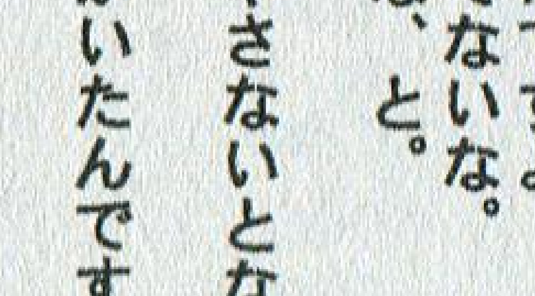
皆さん忘れてらっしゃるかもしれませんが
最初のバーチャのサラ姉さんて

だったわけじゃないですか。
で……勝った時とか「あはーん」みたいな仕草するじゃないすか。

この顔で。
なんか「俺今凄い物を見てるな」って感じが
めちゃくちゃしたわけですよ。

表現としては稚拙だったと思うんですが
凄い「グッ」と来たわけですよ。
で、最近そういう事ってないな。
寂しいよな。切ないよな、と。
昔を振り返る事で
新たな創造に熱意を燃やさないとな、と。
振り返ると

がいたんですけどね。
しかし10年経ってもサラ姉さんのデザインは
ストイックでなかなか格好良い。



Vol VIII Sarah from Virtua Fighter

バーチャファイター	ジャンル：3D対戦格闘／メーカー：セガ／稼動開始年：'93年

斉藤智晴（さいとう・ともはる）：今回まったく持って爺の繰り言状態ですが、じゃあアンタ最近どんなゲーム遊んでんの？ と聞かれれば、えーと100円ショップで買った平安京エイリアンだったりします。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

特別企画

海の向こうで見つけた珍妙なゲームの仲間たち：アメリカ編

米国で話題沸騰!? 手と指をマウス代わりに使ったら!? ——p5GLOVE

IR光学センサーを応用し、5指と手のひらの動きをキャッチするグローブ型コントローラ。斬新で少し珍妙なこのデバイスの開発者にインタビューを敢行!

5指の動きでグリグリ動く 予想以上の心地よさ!

日本よりもPCゲーム市場が圧倒的に大きい海外では、日本ではちょっとお目にかからないような周辺機器がちょくちょく発売される。米国発売間近の『p5GLOVE』（以下『p5』）もそんなデバイスの一つだ。今回はCEOであるSteve氏（以下S）と広報担当のDAVID（以下D）にこの愉快なデバイスについて徹底的に追求してみた。

——本商品とマウスでの操作との違いを説明してください。

D：『p5』の大きな特徴は、ゲームの世界観に没頭できる操作感と、直感的な動きをキャッチし具現化できるデバイスの能力にあります。XYZ曲線ばかりでなくピッチやロールなども簡単に操作できるのです。これが通常のマウスでは得られないような心地よさを操作中に生み出すのです。

S：ただ聞いているだけではわからないでしょうから、実際に使ってみましょう。

今回は『インカミング』の砲台シーンでのデモを実際に体験させていただけるという。それぞれの指に対してセンサーを取り付け、さっそく砲台を手で動かしてみる。グリグリと面白いように動く。敵機がきた！　ガンナーから機関銃をぶっ放してみる。トリガーを人指し指で引く……うまくいかない。さらに強く引いてみる。今度はOK！　一度この感覚に慣れると次々と弾丸を発射できるようになった。次は右クリックだ。これは中指に設定されている。

——この左右のクリック設定は固定されているですか？

S：いえ、そんなことはありません。これは開発会社が自由に設定できるようになっています。



外観はとってもスリークな『p5』。日本でお目見えすることはあるのだろうか？



マウス＆キーボードでゲームを遊ぶ感覚自体に拒否反応をおこしている方には案外いいかも。

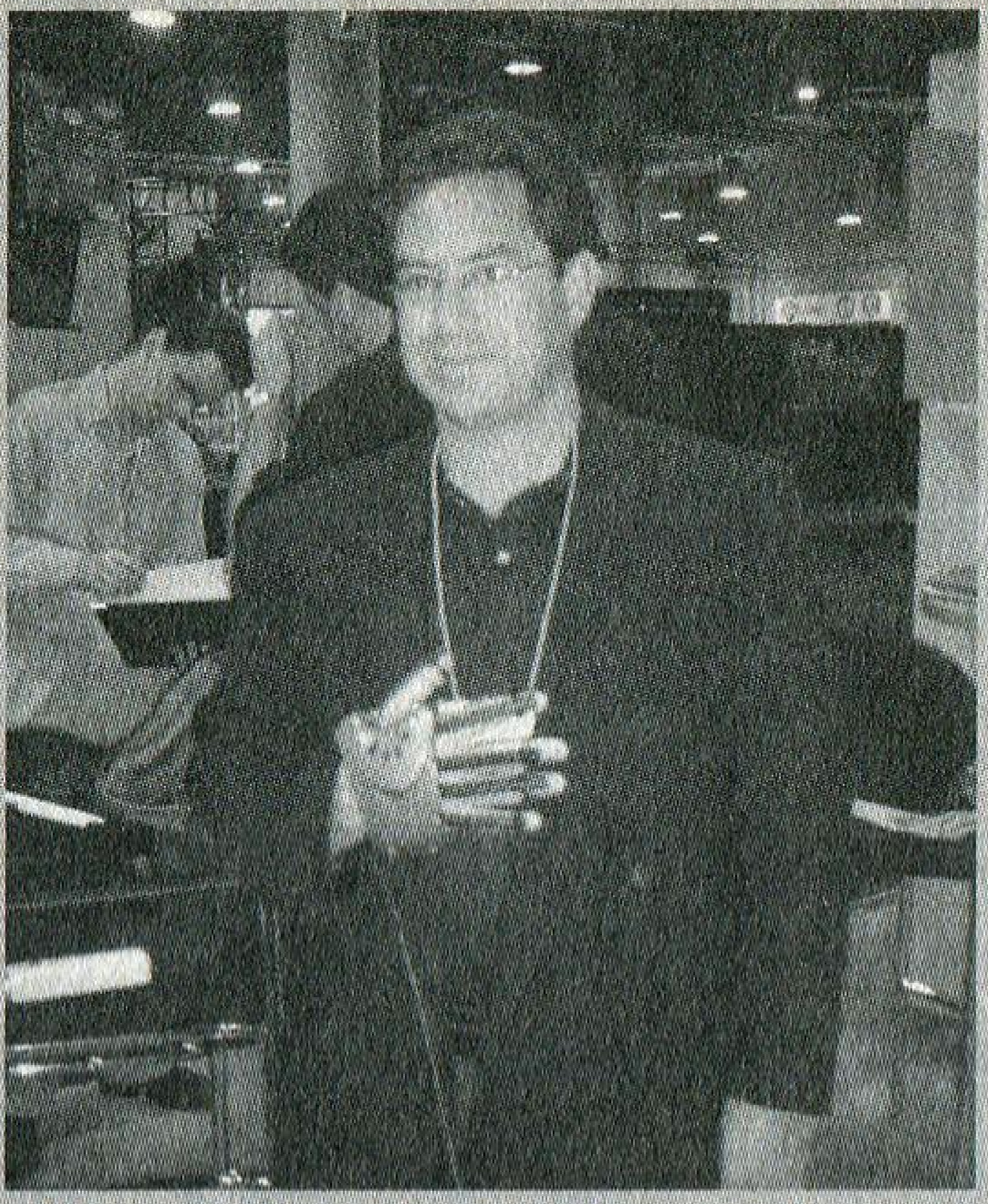
『B&W』のマジックスペルが自分の手のひらの中に！

筆者が触ったかぎり、手の平で砲台を操るということの面白さは確かに感じられた。だが、問題は肝心のソフトである。このデバイスに対応したソフトは存在するのだろうか？ そのあたりもさりげなく探ってみた。

――既にこのデバイスを最大限に活かせるゲームはあるのですか？

D：そうですね。まず挙げなければいけないのが、LIONHEAD社の『BLACK&WHITE』（以下『B&W』）でしょう！ 我々は今年7月にLIONHEAD社と提携を結び、『B&W』がこのデバイスに対応するように取り組んできたのです。『B&W』は面白さと同時に操作の煩雑さでも有名ですが、このデバイスを使うことで、ゲーマーは『B&W』の面白さだけを堪能できるようになるんです。『B&W』で使われる多くのスペルがまさに自分の手のひらに置かれるようになるんです。

うーん。確かにあの煩雑さが解消されるうえに、自らの手を動かしつつエフェクト満載のスペルを発動できるのであれば、『B&W』プレイ時の爽快感も増すだろう。しかし、サポートするゲームが一作だけでは話にならない。



社長自ら『p5GLOVE』を装着してその格好良さを見せつける!!

――他のゲームのサポートはどうなるのですか？

S：現在500人以上のエンジニアが、より多くのゲームがこのデバイスに対応するよう、日々努力を積み重ねています。

D：現在すでに『SERIOUS SAM』や『HITMAN2』などのFPSや前述の『B&W』が対応しています。その他にも『p5』対応のゲームが続々発売されますよ。

S：また『p5』により、ジェスチャー認知を応用したゲームの面白さがより増幅されるため、多くのディベロッパーさんもかなり興味をもって動向を見てくれているようです。



E3ではPS2でのデモも実施していたが、はたして発売されるのか?!

奇天烈デバイスに対してショップの反応は!?

操作性、ゲーム開発側のサポートに続いて気になるのはショップの対応だ。

――『p5』販売に関して、ショップの反応はいかがなもんでしょうか？

D：順調だといえます。事実、現段階でゲームショップの大手ELECTRONIC BOUTICUEやGAME STOPが販売を決定しています。発売は今年の10月になります。『p5』と対応済みのソフト3作がバンドルされ$149という大変お得な価格です。

――コンシューマ向けデバイスは発売されますか？

D：現在対応中です。まずはPS2対応、準じてXbox対応のデバイスを目下開発中です。発売時はPC版同様、数作品がバンドル予定なので期待していてください！

日本での発売は未定であるこのデバイス、発売される日を待ち望むばかりである。

PROFILE

DRAGONWAR1
（どらごんわおーわん）

中国放浪中の英語の何でも屋。現在北京あたりにいます。なにか面白い物をリポートしてほしい、妙な噂、ギャジェットの情報はdragonwar1@yahoo.co.jpまで。お待ちしています！

ゲーム速報特別編

『CESAゲーム白書』を読む

毎年発行されている日本で唯一のテレビゲーム産業界の公式データ分析集――「CESAゲーム白書」。社団法人コンピューターエンターテインメント協会が毎年初夏に発行している同書の中に、今日のテレビゲーム業界を読み解く鍵があるのでは？ と意気込みタップリに挑んだレポート。その中味とは……?!

Written by 竹内 倫

本書には国内外のテレビゲーム業界の動向、ゲームユーザーの嗜好、一般の方々のテレビゲームに対する考え方、ネットワーク先進国といわれる韓国の現況……、様々なデータが寄せられておりますが、とくに目についたものを取り上げさせていただきました。

ゲームは〝輸出〟文化？

日本の数少ない輸出文化の一つに上げられているテレビゲームですが、ハード・メーカーに限らず、国内のゲームソフト・メーカーの目が積極的に海外に向いてきているのは、毎年5月にアメリカで開催されている〝E3〟の会場で発表されることが最優先される〝ネタ〟の多さからも実感値としても感じとっていました。それにしても1兆5千億円近い総出荷額の65%以上が海外向けという数値（9千7百億円／前年対比53%増）には、驚きとともに、国内市場の空洞化を危惧してしまいます。

海外市場への高比重化は、より大きな可能性を持った市場を目指す企業の姿勢としても当然のことでしょうが、その中に気になる数値がありました。

それは海外出荷総額のうちの70%以上をハードウェアが占めている、というデータです。

国内市場全体＝6千億円超の内訳がソフト：ハード＝3千7百億：2千5百億というバランスであるのに対し、海外市場のハードの比率が高すぎることには二種類のケースが想像されます。ひとつはPS2、GCが新登場したことによる新ハードの出荷がつづいていることですが、もうひとつは〝海外市場〟では〝海外ソフト〟が売れているのでは？ といった不安材料です。アメリカ国内のゲーム市場は、日本を遥かに上回る好況を呈していると聞きます。この先海外市場のハード需要が一段落した時に日本製のソフトが受け入れられ難い環境にならないことを祈念してしまいます。それでなくても国内のソフト市場は4年連続で減少傾向にあるとのことで、なんと4年前の36%の減少率を記録しています。国内メーカーの元気がなくなること＝面白いゲームが少なくなってしまうことに繋がってしまうのですから、より一層の奮起をお願いしたいところです。

開発費はどうなのか？

「白書」の後半部分に「プラットフォーム別1タイトル当たりの開発費」というデータがひっそりと掲載されています。

回答社数が40社という少ないながらも「PS2の平均開発費＝1億2千3百万円」と公表されていました。表の欄外にカプコンの具体的なタイトルとして『鬼武者』、

『デビルメイクライ』が10億円以上かかった～」と敢えて（?）記してあることから、「ということは、○○社と××社は回答に参加していない?」、また「その2タイトルで平均値を引き上げている?」などと、裏読みと想像だけが一人歩きしてしまう〝危険なデータ（?）〟でもあります。

平均開発費が1億2千3百万円のPS2に対して、PSのそれが2千万円、DCが4千8百万円、GBAが4千万円という平均コストが記されていましたが、これらの数値が業界各社の平均値であるとすれば（あるのでしょうが）、ゲーム雑誌などで集計されている販売数量から換算すると、ソフト会社は相当に厳しい経営を余儀なくされているのでは? と推察されます。それにしても昨年度のデータとはいえ、GBの平均開発費が4百万円というのは、いったい何社から回答があったのだろう? と首を傾げてしまいましたが。

参考文献



本レポートの基本となっている『CESAゲーム白書』。購入方法は限られるが、ゲームを多面的に見たいのならば、一見の価値あり。

テレビゲームはやっぱり子どものものなのか?

ファミコン時代＝'80年代中頃からスーパーファミコン時代＝'90年代前半は、〝テレビゲーム＝おもちゃ〟といった認識とともに、テレビゲームの中心ユーザー層は、それこそ小～中学生の子どもたちを中心に構成されていた時代でした。それから10年近い年月が経過するとともに、当時〝子ども〟であったゲームプレイヤーも成長し、今や立派な大人（?）になっているのです。ところが、本書で触れられている内容には、ゲームファン＝子どもといったスタンスが多く見受けられます。〝シニア市場の動向〟という項目の中には〝テレビゲームを孫と一緒に～〟といった項目がありますし、協会を代表されて文章を寄せられている方々のメッセージにも〝子ども〟〝小遣い〟などといった表現が数多くありました。

テレビゲーム専門誌の読者の平均年齢も20歳を越えている媒体があると聞きますし、駅の売店で販売されているものもあります。

DVD、ネットワークの時代になっても、ゲームは子どものおもちゃのままなのでしょうか?

ゲームの位置

様々なデータ（アンケート結果）が集計されており、世の中におけるテレビゲームのポジショニングといったものが、よくわかります。テレビゲーム業界そのものの中にいるとなかなか理解できないものですが、テレビゲームは携帯電話、カラオケ、コミック、ビデオ（DVD）視聴など、世間の一般的な余暇活動の中では中間程度の位置にあるようで、それらの〝ライトな一般者〟の獲得に向けて、業界全体で取り組むべきテーマなのだろうと痛感いたしてしまいました。

その他

今年の「白書」の中で私が一番興味を持って読ませていただいた文章があります。

それは「テレビゲームとジェンダー」という副題がつけられた、〝コミック〟〝テレビゲーム〟の表現内容とそれらのクリエイターへの教育／育成といったテーマの論文なのですが、今日の、多くのコミック、テレビゲームの持つ、独特の表現方法に対しての見解を述べられていると同時に、警鐘を鳴らされてもいらっしゃいます。本書をお読みになられる機会がございましたら、ぜひともお読みいただきたいと思いますが、「実は私はほとんどテレビゲームをしたことがない～」といった文章で論文を書き始めていただきたくなかったというのは私の率直な意見です。各・多方面の識者の方々からのご意見は必要、かつ貴重なのでしょうが、なんといっても「ゲーム白書」なのですから……。

竹内 倫（たけうち さとし）：広告代理店、デザイン会社からテレビゲーム業界に転じて、早15年。複数のメーカーなどで宣伝／広報／営業業務に携わってきた、ファミコン時代を知る業界古参のゲームおやじ。

コアネットゲーマーためめの緊急取材

BioWare社CEO『NWN』を語り尽くす

ネットゲームファンが日本語版発売を待ちに待っている傑作RPG『Neverwinter Nights』(PC)。開発元のBioWare社の方々が『ゲーム批評』読者に裏話を語ってくれた。君は彼らの意図を読み取ることができるか?!

—BioWare社の方々—

Ray Muzyka（レイ・ムズカ）
BioWare社　ジョイントCEO

Greg Zeschuk
（グレーグ・ゼシュック）
同じくBioWare社　ジョイントCEO

Jay Wataminiuk
（ジェイ・ワタミニュック）
BioWare社　コミュニティ・マネージャー

TRPGといえば『D&D』名作をあえてPCであえて3Dで

——今回BioWare社として『D&D』（※）シリーズを完全に3Dにて開発したとのことですが、それに伴い苦労した点は？

グレーク（以下G）：『D&D』ルールに従って開発するにあたり、苦労したのは画面に表示するすべての物を美麗にしなくちゃいけなかったことさ。ファンは巨大モンスターや魔法スペルのエフェクトが派手であることに強い期待感を持ってるから、自分達が『Neverwinter Nights』（以下『NWN』）用に開発する3Dエンジンが、それらを表示できるように細心の注意を払ったのさ。やっぱり優れた人材を集められたことが成功の鍵だったと思う。最終的には自分達でも満足できる結果を出せたと思うよ。

——では逆に完全な3D環境を採用することの利点は？

レイ（以下R）：ゲームプレイという点で、完全な3D環境を採用した利点は多岐にわたります。まず挙げられるのが、ゲームが提示する世界観により深く没頭できるということです。

またプレイヤーがズームインなど、ローテーションカメラの標準角度を自らの好みで調整することができます。その他に3Dシャドーエフェクトにより、動態物、静態物ともに光源変化による色の微妙な変化を味わうことができるようになりました。

ただ、これらすべてのゲーム世界の変化がプレイ自体を変化させることはありません。むしろプレイ以外の部分で機能が追加されることにより、プレイする上での要であるインターフェイスを複雑にしてしまう恐れがあります（3次元ということで次元軸が追加されますから当然ですが）。ですから、我々が一番気を使ったのがインターフェイスでした。インターフェイスをより直感的に簡単に使えるようにしながら、前述の機能を追加させることを重点に置いたのです。これは現在開発中の『STARWARS The Knights of Old Republic』でも同様です。

——『ダンジョン・シージ』などに見られるように、3DでRPGを作成すると、ストーリーよりはハック&スラッシュ（モンスターを殲滅するだけ）の単調なゲームになってしまう傾向があるようですが、意図的にどのような点を気をつけながら、重厚的な世界観とストーリーを『NWN』に作り出したのですか？

R：我々はここ数年で多くの2DRPGを開発してきました。それはBioware社として、またはBiowareが開発したRPG用のエンジン、「インフィニティ・エンジン」のライセンス契約先でのコンサルティングも含めてですが、一例として挙げるだけでも『Baldur's Gate』『Tales of the

D&D：『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(Dungeon & Dragon)の略称。テーブルトークRPGの名作といわれている。近年映画にもなり注目を集めている。

Sword Coast』『Throne of Bhaal』『Ice Wind Dale』『Heart of Winter』『Planescape:Torment』などがあります。ご存じのように、我々はトップダウンスタイルのRPGに特化して制作してきました。しかし、現在多くのコンピューターが3Dグラフィックカードを搭載していること、また3D環境を採用することがRPGとしての潜在的な面白さをさらに引き出せると考え3Dエンジンの採用に踏み切ったわけです。

先ほど現在の3DRPGの傾向を挙げられましたが、重要なのはゲームエンジン自体ではなくゲームプレイ、ストーリ性、そしてキャラクターの成長だと思っています。そしてこれらをプレイヤーが堪能できるように3D世界を簡単にコントロールできるインターフェイスはゲームデザイン上、必須となってきます。

——今回『D&D』バージョン3.0のルールを採用したわけですが、このルールをゲーム上で再現するためにどのような苦労がありましたか？

G：スペルシステムにはとっても苦労したよ。複雑で細かいルールが一杯あるんだ。開発時に焦点を当てたのが、いかにしてマルチパラレルスペルシステムを導入するかなんだ。このシステムを導入するにはそれぞれのスペルの特徴をちょっとずつ変えていかなきゃいけない。最終的にはスペルを発動させるために、多種の方法が導入されたんだ。また、そのすべての方法がプレイヤーの観点から見て『D&D』バージョン3.0のルールに忠実に従うように見せなければならなかったんだ。僕達にとって「ルールの忠実な再現」が今回『NWN』開発にあたってのモットーなのさ。

TRPGだからこそ必要だった ゲームマスターの要素も

——『NWN』が取り入れたもう一つの革新的な機能にプレイヤーがゲームマスターになれるというものがあります。ゲームマスターになることの魅力とは何ですか？『D&D』未経験の人にもわかるように教えて下さい。

ジェイ（以下J）：ゲームマスターやダンジョンマスターになって、参加しているプレイヤーのためにゲーム全体をコントロールするという役目は以前から『D&D』での大きな基盤でもあったんだ。ダンジョン・マスターとは冒険者が旅をする世界のすべて、出現するモンスター、ゲーム背景、プレイヤーが出会うNPCなどをコントロールできる立場にあるんだ。それと同時に自分は半分ゲームを引き立てる役者でもあり、物語の語り手であったり悪役であったりライバルであったり、そして観客でもあるのさ。



ひたすら敵を殴るだけの3DRPGはもういらない。RPGであるからにはやはりそこに物語を感じたい。

——開発側の視点として、優れたゲーム・マスターになるには何が必要ですか？

J：ずば抜けたイマジネーションがなによりも大切だと思うよ。それと臨機応変に対応できる能力もね。君のゲームに参加しているプレイヤーがとんでもないことをしでかしたとしても、それに素早く対応してゲームがしっかりと進行されることを気にかけなくちゃいけないんだ。もう一つはしっかりと統制がとれていることかな。もし、事前に細かくセッティングを済ませておけば、生身のプレイヤーが君のゲームで遊んだ時、ゲームがスムーズに進行すると思う。また、アドバイスについてはBioware社の運営しているコミュニティーサイトにアクセスすればいろいろ面白い情報を得ることができると思うよ。

——ゲーム・マスター用のモジュールツールをプログラミングするのにどの点が大変でしたか？



スペルシステムをどのようにPC上に再現させるのか。古くからのファンが多いゲームだけに大きな課題だった。

R：『NWN』のゲーム世界のサイズそのものが最も大きなチャレンジでした。ゲーム自体を開発するのに5年かかっています。そして、その中に大きくわけて5つの機能がありますが、それぞれが一つの作品になるぐらい壮大なものです。最も大きいものはシングル及びマルチプレイモードのスペクタクル史劇的なキャンペーンで、プレイを完了するのにに60～100時間は必須です。

これに加え、ダンジョン・マスターツール、Biowareオーロラ NWNモジュール・メイキングツールセット、マルチ・プレイゲーム、コミュニティ管理、そして商品販売後のリアルタイムサポートチームの編成など、これらすべての機能・サービスを一つにまとめあげるのは、我々75名のチーム全員が長い時間をかけてやっと達成できたことでした。

——皆さんは日本のRPGのファンでもあるとお聞きしたのですが、日本のRPGのどのような要素が好きで、何を取り入れていきたいと考えていますか？

G：日本のRPGで特に好きなのは、キャラクターがしっかりと作りこまれ、それぞれのキャラクターが他のキャラと関係を紡ぎ出し、ストーリーの中でそれぞれが互いを信頼しあうということを学んでいく、ということかな。我々もキャラクタ同士の繋がりという点には特に気を配ってきたつもりだけど、これからもその点はどんどん深く物語の中に入れていきたいと思っているよ。

——『D&D』シリーズ以外にも、重厚な世界観がある神話や寓話は世界中に存在しますが、たとえば「西遊記」や「里見八犬伝」など西洋ファンタジー以外のファンタジーをゲーム化することに興味はありますか？

R：Bioware社ではD&Dではない2つの新たな世界を作り出そうと開発に勤しんでいます。その中で伝統的なファンタジーではなく別の世界の中でRPGを作りたいと模索してきました（特にSFの世界観などです）。我々のゲームを楽しんでくださったファンがアッと喜ぶようなゲームを用意しますよ。

——Xbox用ゲームの開発も進んでいるようですが、現段階で言えることはありますか？

R：すみません。まだ詳しいことは何も言えないんです。ですが、今までBioware社が作り上げたゲームの中で最高のゲームにしてみせます。その意味ではコンシューマで開発されるゲームの中で最高のRPGになることもね！

——正規日本語版の『NWN』はいつ発売されるのでしょうか?!

R：そのことについては現在パブリッシャーとの兼ね合いもあってよくわかりません。ですが、ディベロッパーとして我々はできるだけ多くの国に当社の作品が発売されるのを心から願っています。その意味ではローカリゼーションのために必要な努力はなんでもしたいと思っています。

——最後に日本やアジアにいるBioware社の『D&D』シリーズのファンに皆さんに一言。

R&G：僕たちのゲームをプレイしてくれて本当にありがとう。これからもエンターテイメント性の高いゲームをバリバリ作っていくよ。日本、韓国、中国は僕たちにとって本当に大切なマーケットだと思ってるし、僕たちとしてそれぞれの地域で僕たちの作ったゲームがリリースされるためにあらゆる手を尽くして行きたいと思う。これからもよろしくお願いします。

DRAGONWAR1
（どらごんわおーわん）
中国放浪中の英語の何でも屋。現在北京あたりにいます。なにか面白い物をリポートしてほしい、妙な噂、ギャジェットの情報はdragonwar1@yahoo.co.jpまで。お待ちしています！

今年もゲームの夏期講習 CEDEC2002開催

ゲーム開発の現場がそのまま報告されてしまうカンファレンス「CEDEC(セデック)」。本気でゲームを愛する人ならまずここに立て!

ゲームを考えるってこういうことさ

『ゲーム批評Vol.40』でもとりあげた「CESAデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)」が今年も9月11日12日の2日間開催された。会場となった明治大学リバティタワーでは時間割に沿って講義が進められ、一時的にゲーム開発者たちのための「ゲームの大学」と化した。

CEDECは「デベロッパー(=開発者)のための技術情報の開示、交流」を目的とされてはいるが基本的に受講料を払えば誰でも参加することができる。

CESA会員と同額の受講料で済む優遇措置はされてるとはいえ、学生にとって1日1万円というチケット代は少々高く感じるかも知れない。しかし、これだけ多くの開発者たちが一同に会する機会も少ない。もし読者の中に将来ゲーム会社へ入ることを本気で志す方がいるなら、こういう機会を利用しゲームのプロたちが一体何を試みていて、ゲーム業界はどういう状況にあるのかということを一度学んでみてはいかがだろうか。

プログラムなど技術面に特化した講義もあるが、基本的にゲームファンなら話の内容についていける講義が多い。「開発者たちはただゲームが好きなだけではなく、こんなことまで考えていたのか!」と驚かされるだろう。

実際に、学校でいうところの休み時間にあたる休憩時間には、開発者同士や開発者—学生間の意見交換も随所で見られた。

表には今回のCEDECでの主な講義を挙げておく。また次のページには講義の一つの記録メモを掲載するので、興味を持たれた方はそちらも参考にしていただきたい。(公式記録は10月中にもCESAよりCD-ROMとして発売される)。

(編集部)

◆CEDEC2002主なセミナー◆

「ネットワークゲームに革命的作品を生み出しうるコア技術『eRiality』」 ダイス　斎藤明宏氏
「ゲーム開発における2類型 ー外製型と内製型ー」 慶応義塾大学　田中辰雄氏
「海外デベロッパーとともにヒットさせる日本市場向けゲーム」 六百デザイン　鶴見六百氏
「ゲーム事情」 コナミ㈱　北上一三氏
「クイズゲームにおける問題作成のポイント」 クイズプランナー　柳坂明彦氏
「携帯アプリとゲームデザインについて」 ゲームスタジオ　遠藤雅伸氏
「中国ゲーム市場の現状と展望」 名古屋大学　中村彰憲氏

来年こそ行ってみようと誓った人への参考資料

CEDEC2002 ちょっとだけ 講義録

**ゲーム開発者たちが受講したゲームの授業の一つを講義録として公開。
友達のノートを見せてもらうような感覚で読んでみるがよろし。**

text by Kazushi Maekawa

09／11　CEDEC2002　明治大学　リバティタワー　14:30〜

「アニメーションと演技　〜パントマイムを活かしたキャラクター作りについて〜」

講師：セガ UGA アニメーションスーパーバイザー　荒木シゲル



○荒木シゲル氏＝元々舞台でのパフォーマー／イギリスで活動していた。

○パントマイムは「フィジカルシアター」に属する

特徴：セリフがない／衣装がない／セットがない

→「フィジカルシアター」

肉体的な演技／肉体からキャラクターにアプローチ／

セットがシンプル……要するに体が基本となる芸術＝アバンギャルドである。

○'98年：UGA代表水口氏と出会う

・UGAで週に1回ワークショップ（＝研修会）を持つようになる。

※ワークショップには事務・広報などを含む全社員が参加。

・当時UGAには演技に対する知識を持っている専門家がいなかった。

・テクノロジーに興味があった。（それ以前にPCやゲームにはほとんど興味ナシ）。

→『スペースチャンネル５』の制作に参加。

・「うらら」以外のキャラクターのキャプチャを担当する。

・「モロ星人」はキャプチャ以外にアニメーションを追加することになる。

→CGアニメーションの勉強を始める。

→『スペースチャンネル５ part2』でもアニメーターとして参加。

○パントマイムによるワークショップを持つことのメリット

1、パントマイムの知識で重量感のあるリアルなモーションが作れる。

※自分の動きを認知していないと「リアルな動き」が壁になる。

2、キャラクターを大きく動かせるようになる。

3、キャラクター同士の化学反応が起こる（ドラマ作りに役立つ）。

○「パントマイム」の動き

1. オブジェクトを見る。
2. 実際に行う動作と逆の動きを見せる。
3. オブジェクトへのコンタクト＝クリックポイントの決定
4. 力を入れたことを表現する手もとの動きをする。＝クリックする。
5. アクション
6. 力を抜いたことを表現する手もとの動きをする。＝アンクリックする。
7. 2と同様の動きを見せる。

※対象に　勝つ時には体の上部から反応していく。

負ける時には体の下部から反応していく。



○「フィジカルシアター」の基本　→アニメーション制作に役立てられる。
- ・頭――表情を作る。
  例）上に向ける＝空想している。／下に向ける＝具体的に考えている。
- ・鼻――鼻が向いている方向＝キャラクターが向いている方向となる。
- ・胸――キャラクターの「意識」が向いている方向を示す。
  例）上に向ける＝楽しい、誇らしいなど→「元気のバロメーター」となる。
  ※顔が他を見ていても胸の向く方向が「本当に見ているモノ」を示す。
  ※キャラクターは基本的に胸から行動し始める。
- ・腹――「緊張」と「脱力(緩和)」を表現する部位である。
- ・腰――エネルギーの中心である。←東洋で特に強い考え方。
  他の部位と関連させることで意図を表現する。
- ・足――キャラクターの「重心」がどこにあるのかを表現する。
  例）ミッキーが片足のつま先を上げるのは、もう一方の足に「重心」があることを表現している。
  例）両足が曲がっていることでキャラクターの「弱さ」を表現できる。
- ・手――ポーズまたはアクションに対する意味を持たせる。
  ※関節で曲線を描くと美しく見せることができる。

○キャラクターの存在の仕方とは

「キャラクターとは特定のモノとして認識させる存在」であると考えられる。
→逆に考えると、どこかにポイントを作るとキャラクターが作れる。

・実際の役者はTV、舞台、映画と演じ方をまったく変える必要がある。
→ゲームやCGは濃縮された空間なので、舞台での演技だと考えるといい。
→大きな動きで見せる。
＝フィジカルシアターの方法論が生きてくる。



○ステータスという考え方

- ・キャラクターの格・存在の強さ＝ステータス
- ・基本的に2者間に発生する。
  例）立場の強い人と弱い人／強気な人と弱気な人
- ・キャラクター同士の化学反応を調節する役目を果たす考え方。
  ＝共通言語となりうる。

→ステータスの急激な変化がある時に「ドラマ」が起きる。

○パントマイムによるワークショップの意義

- ・アニメ、CGなどの作業は一人でやることが多い。
  →他者の動きを体感できるようになる。
- ・作品を作る上での共通言語を持つことができる。
  ※イギリスでは役者・脚本家・演出家が、それぞれ担当以外の分野についても本格的に学ぶため、意識の統一が比較的容易である。

など

16:20ごろ　講義終了

前川一志（まえかわ・かずし）：主にゲームを取り扱うライター。今回の講義に出席し、大学生のころ見知らぬ同級生にスカウトされて「体育教師役」で自主制作映画に出演したことを思い出してしまいました……。

隔月刊 ゲーム批評

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用下さいませ。

『ゲーム批評』　隔月刊・偶数月3日・年6回発行
一年間の定期購読価格 → 定価780円（税込）×6回＝4,680円

【お申し込み方法】
手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

【ご注意】
・定期購読をお申し込みされる場合、発売日20日前までにお申し込み下さい。締めきり以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
例：次号1月号からお申し込みされる場合は、11月15日（金）までにお申し込み下さい。
・本誌巻頭の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受け付けかねますのでご了承下さい。
・ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入下さい。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
・定期購読期間中の途中返金については、受け付けかねますのでご了承下さい（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
・住所を変更された場合は、お手数ですが下記連絡先までご連絡下さい。

1．巻頭にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この時に、「払込取扱票」と書いてある所と、「払込金受領証」の間は決して切り取らないようご注意下さい。
2．新たにお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」に丸をつけて下さい。
3．通信欄の「購読期間」に何年・何月号からかをご記入下さい。購読期間は1年のみです。
4．ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入下さい。
5．右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入下さい。
6．すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を沿えて提出して下さい。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡下さい。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日・祝日を除く平日AM 9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「定期購読」とご記入下さい）

バックナンバーのご案内

＜Vol.35＞2000年10月発行780円（税込）
■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF――『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集 今蘇る怪作の歴史!? その真の姿を見よ！ ■名越武芸帖スペシャル対談

＜Vol.36＞2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル 拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

＜Vol.37＞2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」 携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか 日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

＜Vol.38＞2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

＜Vol.40＞2001年9月発行780円（税込）
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!？」ゲームソフトの原価に迫る 幻のゲームソフトの行方を追う！ ●「SNK 偉大なる遺産」SNK（新日本企画）ゲームの系譜 SNKの側面 格闘ゲーム 餓狼伝説スペシャル

＜Vol.41＞2001年11月発行780円（税込）
■「FFX批評対決!!」FFXを誉め倒す?! 否定派・肯定派ソフトレビュー FFX実はココが凄い！ ●「悪趣味ゲームライター晩餐会」がっぷ獅子丸VS.阿部広樹座談会

＜Vol.42＞2002年1月発行780円（税込）
■「孤独な王道!? ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起 激走!! フロム・ソフトウェア Xboxのことも教えて本郷さん!! ●「格闘ゲーム 新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い VF.NETはメリットだったのか

＜Vol.43＞2002年3月発行780円（税込）
■「なぜこんなに美しいのか？」そうだ、美容整形外科医に聞いてみようアイドル研究所が3DCG美女を斬る!!●「ソフト批評 スペシャル」 『MGS2』『Rez』『ICO』など

＜Vol.44＞2002年5月発行780円（税込）



■げっ！ホモゲーを愛する女心って？
特濃！ ボーイズラブ ゲーム座談会
特別対談
「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者
●エンターブレインが犯した道義的大罪とは
ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

＜Vol.45＞2002年7月発行780円（税込）



■Xbox玉砕の理由
あのときセガとスクウェアを買っておけば……
売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張
「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

＜Vol.46＞2002年9月発行780円（税込）



■夢破れしFFXI
『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！スクウェアに残された2つの未来…
●ホラーゲームって本当に怖いの？
よし、精神科医に聞いてみよう

関連書籍

飯野賢治の本	'96年9月発行	764円(税込)
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	'98年9月発行	2520円(税込)
悪趣味ゲーム紀行	'98年12月発行	1260円(税込)
悪趣味ゲーム紀行2	'01年11月発行	1260円(税込)
すごいエロゲー烈伝!	'98年12月発行	1029円(税込)
読者あっての本ですから2	'99年2月発行	787円(税込)
仮面ライダー メイキング	'99年5月発行	3150円(税込)
読者あっての本ですから3	2000年3月発行	787円(税込)
読者あっての本ですから4	2000年12月発行	787円(税込)

ゲーム批評に広告を出そうという 勇気あるゲーム会社は存在しますか？

「ゲーム批評」は、ちょうちん記事を掲載しないという方針で7年間やってきました。もちろんこんな編集方針なので、編集部では「ゲームメーカーさんからは広告をもらえないだろう」と考えていました。今でもこの雑誌の存在を快く思ってくださらないメーカーさんも、少なからず存在しています。

しかし、私たちゲーム批評編集部は、ゲーム批評に広告の出せる「心意気ある」ゲームメーカーさんを募集しております。

御社の商品を決して（無理に）ホメない変わったゲーム誌ですが、その点を理解していただいたうえで「広告を出そう！」という、勇気のあるゲームメーカーさんをお待ちしております。

(株)マイクロハウス レップ営業部
TEL:03-3555-1206／FAX:03-3297-0180 担当者：五十嵐


テキスト中心の
美少女ゲーム誌
第3弾!
21世紀になってなお盛んな美少女ゲーム業界。
その原点は90年代初頭のPC98黄金時代にあった!
ビジュアルに頼らない、
言葉で美少女ゲームの魅力の語る本誌の第3弾は、
21世紀最初の美少女ゲームベスト10。
そしてこの業界を確立した、PC98時代の
懐かしいゲームを紹介いたします。
定価:880円+税
発行:キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208
美少女ゲームマニアックス3
21世紀最初の美少女ゲームベスト10
君が望む永遠/家族計画/大悪司/吸血殲鬼ヴェドゴニア/秋桜の空に
うたわれるもの/みずいろ/月陽炎 ～つきかげろう～
超昂天使エスカレイヤー —Beat Angel Escalayer—/いきなりはっぴぃベル
美少女ゲーム PC98黄金時代
今や国内PCゲーム市場を占領しているといっても過言ではない美少女ゲーム。その起点となったのはPC98が隆盛を誇った時代にあった。カラー16色、メモリー640kbという貧弱な表現能力から生み出された傑作たちをここに紹介しよう!
※弊社ではただいま通信販売はおこなっておりません。書店様を通じての販売のみとなりますので、既刊品切れの際は、お手数ですがお近くの書店様へご注文ください。

やっぱり

GAME SOFT REVIEW

見逃しがちなタイトルを含めた全15本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく誉めるところは誉め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

～今号のMENU～

- スーパーマリオサンシャイン
- 叢－MURAKUMO－
- RS～ライディング スピリッツ～
- かまいたちの夜2～監獄島のわらべ唄～
- チャンピオンシップ・マネージャー＆サカつく!アドバンス
- サルゲッチュ2
- ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風
- ガンダム戦記
- 剣豪2
- バーチャファイター4 エボリューション
- .hack vol.1 感染拡大
- ヒカルの碁2
- GUNGRAVE
- SWITCH
- ボトリス2



イラスト：安本豪

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 01

スーパーマリオサンシャイン

ジャンプアクションは風化しない あの苦闘と快楽の日々よ再び……

箱庭で遊ばされているのではなく遊んでいる充実感 マリオが描く自由なバケーションとは？

池谷勇人　プレイ時間：30時間



ジャンル：ACG／メーカー：任天堂／
機種：GC／価格：6,800円／
発売日：2002年7月19日

ジャンプアクションへのノスタルジー

「ジャンプアクション」という言葉は、今となってはどこか懐古的というか、悪く言えば前時代的で古めかしくて一部のオヤジゲーマーだけ喜んでりゃいいのだ、といった"裏"のニュアンスを伴って使われることが多く、ジャンプアクション好きのオヤジゲーマー（僕です）にとってはちょっぴりホロ苦い言葉だったりする。

最近のアクションゲームでは「ジャンプ」の儀式化が進み、ジャンプアクションと呼べるゲームはめっきり少なくなった。最近の流行はもっぱら3Dの箱庭を活かし、謎解きと探索に重点を置いたアクションアドベンチャーである。

残念ながら、3Dとジャンプの相性は決してよろしくない。二次元から三次元へ、軸が一つ増えただけでジャンプはえらく敷居の高いアクションになる。視点の関係から距離感もつかみにくく、着地点の調整も難しい。緻密なジャンプを要求すればユーザーに理不尽な苦痛を強いることになる。そのため当たり障りのない、形だけのジャンプを繰り返させるゲームが溢れた。とりあえず段差があるから、とりあえずジャンプしておこう。そんなジャンプが果たして必要なのか。

『スーパーマリオ64』は、アクションアドベンチャーというジャンルを築いた傑作であったが、決してジャンプアクションではなかった。パンチや足払いを繰り出すマリオは『スマブラ』を除けば本作だけだろう。N64の『ゼルダの伝説』で、ユーザーの任意によるジャンプを廃したのも、「ジャンプ」の生みの親・宮本茂氏なりのこだわりだったのではないか。

ああ、もはやかつてのような、喉がひりつくほど危険で、華麗なジャンプには出会えないのだろうか……などとタチの悪い酔っ払いのように日々つぶやいていたところ、出会ってしまったのである。『スーパーマリオサンシャイン』（以下『サンシャイン』）に。

変わったのはグラフィックだけではない

格段に美しくなったグラフィック。まるで生きているかのような水の表現と、南国情緒あふれるドルピック島の景色。抜群のコントラストが目に見えない「日差し」を演出する。

新アクション・放水。Rボタンをぐっと押し込むと、背中のポンプから勢いよく水が飛び出し、みるみるラクガキを消していく。ポンプを使った様々な仕掛けもよく考えられており、驚きの連続だ。

各ステージは8個のストーリーからなる。それぞれボスを倒す、赤コインを8枚集めるといった目

的が設定されており、これらを達成することで「シャイン」が手に入り、クリアとなる。これを繰り返してシャインを集めていくと、次第に行ける場所が増え、ストーリーが進んでいく仕組み。基本的なルールは『スーパーマリオ64』を踏襲している。

　一見はやりのアクションアドベンチャーに見える。ところがどっこい侮るなかれ、本作はバリバリのジャンプアクション。前作と同じ姿勢で挑むと痛い目に遭うこと請け合いだ。

ジャンプを使いこなせ!!

　本作のジャンプは〝生きた〟ホンモノのジャンプである。断じてそれは押し付けられた儀式的なものではない。プレイヤーの意思のもと自発的に行われるジャンプだ。

　たとえば、リコハーバーのストーリー1。一直線にゴールを目指すと、高い壁に突き当たって進めない。このため普通は海上に組まれた鉄骨や金網をわたり、ぐるりと壁を迂回して進むことになる。

しかし、ちょっとアタマを働かせて、横宙返りとカベキック、それにホバーノズルで高度を稼いでやれば、なんとギリギリで壁を越えることができてしまったりする。

　ちょっとした高台に登りたいとき、遠くに見える小島に渡りたいとき――ゴールに至る道筋はプレイヤーの数だけある。中には制作者がまったく意図しないルートでゴールに到達してしまう人もいるはずだ。しかし、どのルートを通っても結果は同じ。どこを通ろうがプレイヤーの自由なのである。

　この自由度を支えているのが、多彩なジャンプと優れた操作性だ。



ホバーがあるからこそ難しいジャンプでの移動のストレスにプレイヤーが耐え得るのだ。

中でも終始お世話になるのが、ポンプの水を勢いよく真下に放出し、一定時間空中に浮くことができるホバーノズル。飛距離や高度を稼ぐために使うのはもちろんだが、僕の場合は着地点の調整に使うことが多かった。滞空時間を任意に調整できることによって、3D空間内でもかなり緻密なジャンプが可能になっている。

　プレイヤーがちょっとした創造性を発揮して、自分の意思で宙に飛び出したとき、そこが新たな道になっていく。箱庭に遊ばされているのではなく、箱庭で遊んでいる感覚。操作に慣れ、自在に「ジャンプ」を扱えるようになる頃から、どんどん『サンシャイン』ならではの面白さが湧き出してくる。

壁を越えたときに見える自由な世界

　しかし、その自由度の高さゆえ敷居は決して低くない。ホバリングも含め、放水には独特の操作感があり、若干の慣れが必要だ。またホバリングによる空中制御が可能になったため、かなり高度なジャンプを要求する場面も多い。後半ステージになると、ルートを探すにもちょっとしたひらめきが必要だ。常にCスティックで視点を動かし、自分がジャンプしやすい視点を保っていなければならないのも面倒ごとの一つ。確実にプレイヤーが上達していけるよう道筋ができているとはいえ、悲鳴を上げるプレイヤーも多いはずだ。

　しかし、これらの壁を乗り越え、儀式化されたジャンプという概念から抜け出したとき、プレイヤーは真の「ジャンプ」と、真の「自由」を手にすることができる。その時にはきっと、ラクガキ消しの日々もきっと楽しいバカンスに変わっているはずだ。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）

8月の猛暑のさなか、大学時代から愛用していたエアコンが突如停止。蒸し暑い部屋でだらだら汗をかきながら遊ぶ『マリオサンシャイン』は格別でした。（涙）

関連作品

『スーパーマリオ64』（ACG）
メーカー：任天堂／機種：N64／
発売日：'96年6月13日／価格：9,800円
3Dの箱庭に初めて飛び出した『マリオ』シリーズの傑作。その後の3Dアクションゲームの方向性を決定付けた作品。

ゲーム批評にひとこと　セガ特集は誉めてばかりでつまらないのでやらなくていいです。（青森県　匿名希望）

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 02

叢—MURAKUMO—
完璧なまでのお家芸「まったく大人ってヤツぁ！」

デモムービーにある「'80年代の狂気への愛」は、書き割りの街で行われる「一直線の鬼ごっこ」へと姿を変えた。

多根清史　プレイ時間：20時間



ジャンル：ハイスピード3Dメカアクション／メーカー：フロムソフトウェア／機種：Xbox／価格：6,800円／発売日：2002年7月25日

「'80年代の狂気」への挑戦

空を飛ぶためには人の身体は余剰パーツと足りないパーツだらけだ。つまり「人型」は飛行には丸っきり向いていない。そして前世紀はじめの飛行機の発明は、「人型が飛ぶ」というありえない夢の出発地点でもあった。「不完全な鳥」への羨望と侮蔑の想いは、様々な表現形式を借りて現実世界へと噴き出した。SF小説、マンガ、アニメ、ゲーム——そういう過去から未来へと続く夢の直線上に、『叢—MURAKUMO』は位置していると思う。

小説は「空を飛んだ」と書くだけでいい。マンガなら足の裏から飛行雲をたなびかせつつ、まわりにスピードを表現する効果線をそえれば上出来な感じだ。「大友克洋以前、以後」と区分されるようにリアルさが重視・強化される傾向があるものの、空間の切り取りと扱いは「コマ」の小単位に分割されてマンガ家の手にまかされている。要は「流れ」と「勢い」でなんとかなってしまう紙芝居的な世界だ。

そうした断片の散文的な配置から立ち昇る〝フンイキ〟に寄りかかっていたマンガとは一線を画して、'80年代のアニメは何かに憑かれたように物語性をけちらした。「何十発ものミサイルが糸状に煙を引き画面中を飛び回る」（いわゆる「板野サーカス」）ないし「納豆ミサイル」）や「原型を留めないほど独特の遠近パースを酷使して30分見るのが拷問に近いOVA」（＝金田伊功による作画が有名な『バース』）などが続々と現われ、暴虐なばかりの運動性だけで空間を喰らい尽くそうとしたのだ。

そして、アニメからゲームへ——と表現美（？）のかがり火がすんなりと手渡されたわけではなかった。ゲームは〝マルチメディア〟全盛期の頃にカン違いを呼んだような「野放図を収める器」ではなく、どこまでも「秩序の支配する器」だ。右へレバーを倒すとコックピットがねじ曲がり急激にパースが狂ったとしたら、映像的にはすぐれたものとしても、ゲームとしては遊べない。「あの設定資料の中にいないカッコいいロボット」という風に、しばしばアニメーターたちの暴走から生まれた「傑作アニメ」群は、天才＝狂気の腕力で〝汎用化〟を拒むくせに、人の心の中には輝かしい足跡を残し、後進たちの頑張りを見劣りさせる困った先輩のイスにふんぞり返っているのだ。

それに対して、フロムソフトウェアは「ロボットゲーム」に特化した努力を営々と注いできたが、一方で「'80年代の狂気」には一貫して背を向けたメーカーだ。プロトタイプ的作品といえる『アーマ

ードコア』にしても、地に足の付いた、およそ「二足歩行兵器」以外はきわめて現実と密着した作風。良くも悪くも「出来ることしかやらない」仕事師なのだ。それだけに「人型、空を飛ぶ」という荒唐無稽への挑戦には、発売前から大いに興味がそそられた。果たして、フロムはライト兄弟のように〝飛べた〟のだろうか？

フロムよ、飛び降りろ！

近未来の実験都市「オリヴァーポート」を舞台に、最新の有人機動兵器「A・R・K」（アーク）を駆っての3D高速アクション。突如として制御不能になり、暴走を始めた試作型A.R.Kをめぐって、物語は大きく展開する。主人公の属するエリート特殊部隊「ムラクモ」の周りにちらつく黒い陰謀と、対峙する巨大な敵。そしてしだいに分かる隠された真実……といった「深みのある世界観」なんて、はっきり申し上げて僕にはどうでもいい。そんなのはフロムの薬籠の中に常備されている「お家芸」だからだ。見たいのは、着地点がエベレストの頂上であれ深さ1万mの海底であれ、フロムが〝飛んだ〟というたしかな証拠である。


追いかけっこ開始！
見失わなったら見つけるのが一苦労。

その点で「チェイスアクション」という言葉を用意して欲しくはなかった。何だそれは。「高速で逃げていく敵を追いかけて撃ち落とすアクション」を指す。古来ゆかしき日本語でいえば「鬼ごっこ」。敵の真後ろから離れようものなら、すぐにゲームオーバーになる一直線ゲームだ。「チェイスアクション」は、これだけの情報を含んでいるのに、事前にプレイヤーへ〝語って〟いなかった。空気でぱんぱんに膨らんで、しぼむ言葉なのだ。

こんなのを——悪い言葉だが、あえて——やりたかったわけじゃないはずだ。ゲーム的に何の破綻もなく、ほどよく敷居も高く、メカもかっこいい。値段相応のものを、値段相応の労力で作ってお釣りもなし。歯がゆったらしいほどフロム的。もう完璧な「大人ってヤツぁ！」だ。

しかし、デモムービーの中にある「80年代の狂気への愛」の横溢はどうだろう。大出力のエンジンを搭載した人型ロボットが高速でビルの谷間をすり抜けた向こうに広がる無数のメカ、メカ、メカの饗宴。目ざした着地点は明らかにここにある。なのに、プレイヤーに自由に空間を飛ばせることを避け、固定したレールの上にしばり、しょせんは「書き割りの街」オリヴァーポートを崩壊から守ったのである。

今回ばかりは、たとえフロムでも〝玉砕〟が許されたのだ。飛び降りて砕け散ったからって、それがどうだっていうんだ？ たかがポリゴンが欠けて、処理落ちでモタ付き、致命的なバグが発生するぐらいじゃないか。フロムよ、君はムービーで「空飛ぶ人型ロボット」への愛を語り、愛を約束したのだ。だから愛に殉じてゲームがぶっ壊れても、決して責められはしない。盛大に血の花を咲かせろ。最大の罪とは、現実の前にひるんで羽ばたかなかったことなのだ。フロムよ、僕に軽べつさせないでくれ。やがて来るであろう『叢—MURAKUMO 2』こそ、ライト兄弟のように〝飛ぶ〟と固く信じてやまない。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）
なんだかここ1ヵ月、ロボットゲームばかり遊んでる気が……現在も『スパロボR』をしこしこプレイ中。『ギガンティックドライブ』もやりてー。『リモートコントロールダンディ』好きだけに（笑）。

関連作品

ARMORED CORE3（ACG）
メーカー：フロムソフトウェア／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年4月4日
言わずと知れた3D戦闘メカアクションの、数々の進化を遂げた最新作。
自分にあった機体作りと、様々な依頼を遂行する面白みがある。

ゲーム批評にひとこと　中身は前に比べて充実してないけどしょうがないね。（栃木県　岩瀬玲子）

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 03

RS～ライディング　スピリッツ～

曲がらずすぐコケるライダーを厳選するバイク!?

2輪レースゲームの一見さんお断り。何処までもストイックにレースに臨む覚悟のある方だけそのバイクにまたがりなさい……。

ハービー吉村

プレイ時間：29時間



ジャンル：モーターサイクルシミュレーター
メーカー：スパイク／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2002年7月25日

サーキットを走るための基本知識ありますか?

輸入版ではあるが、『コリン・マクレー・ザ・ラリー』や『WRC』などの優れたラリーゲームをリリースしてきたスパイクが制作・発売するだけに、レースゲームマニアの間ではかなり評判になっていた『RS-ライディングスピリッツ（以下、RS）』。それは二輪版『グランツーリスモ（以下、GT）』の登場である。しかし、賛否両論のゲームでもあった。

発売から、かなり日数が経ってから入手したこともあり、ゲームをプレイする前に、ネットやレースゲームマニア仲間達から情報を収集することができたのだが、やはり何と言っても「難しい」という評価が圧倒的であった。

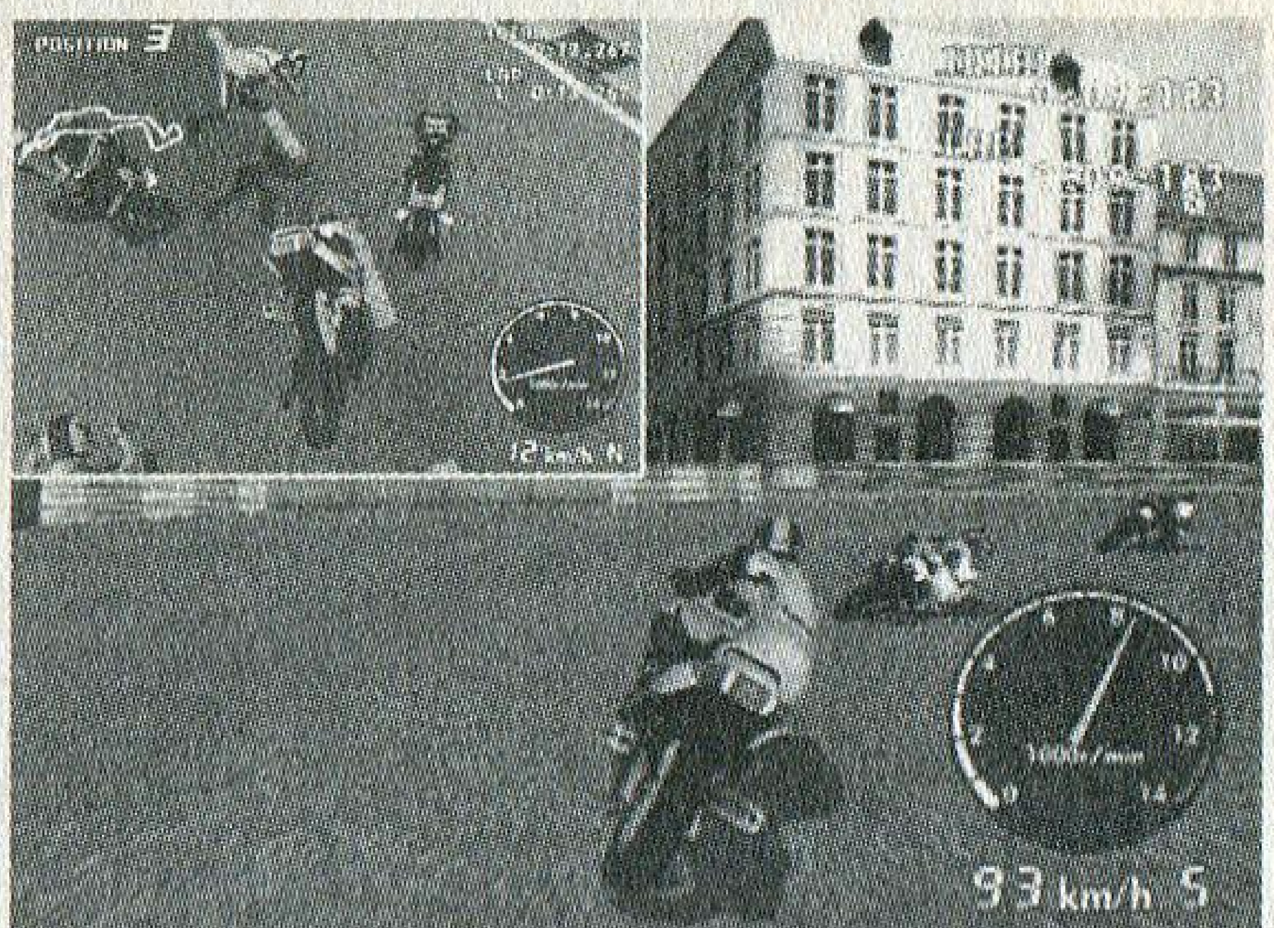
実際にプレイした感想を率直に述べるならば、その評価は正しい。しかし、その事実だけをもってして『RS』がダメなゲームであるということにはならない。なぜならば、「難しい」とプレイして30分程度で投げ出す人間がいる一方で、同じく「難しい」という理由で『RS』にハマってしまった人間がいるからだ。そこにはどんな違いがあるのだろうか。

『RS』が難しい理由に「曲がらない・止まらない・すぐ転倒する」ということがあるだろう。確かに『RS』は『GT』がドライビングシミュレータと名乗るのと同じく、モーターサイクルシミュレータと名乗っている。それがどういうことかと言えば、「サーキットを走るのであれば、最低でもタイヤとブレーキのチューニングは必要である」ということである。

この2項目をチューニングすることによって、前述の「曲がらない・止まらない」という、どうしようもない状態から、少しはマシな状態でプレイすることができるようになるだろう。二輪は四輪と較べようもないくらいにタイヤのグリップとブレーキ性能に左右される乗り物なのだ。（蛇足だが、軽量化することによりさらにグリップとブレーキ性能は向上する）

「すぐ転倒する」という状態に関しては、とにかく『RS』はマシンをバンク（傾かせた）状態で少しでもコースアウトすれば、即転倒するというシビアなリアリティに基づいて作られているのだと諦めよう。コースアウトしないためには、「アウト・イン・アウト」「スローイン・ファストアウト」といったサーキット走行の基本を忠実に守るしかない。

『RS』をさらに難しくしているのはレーシングコースが、峠道や街中（つまり公道）を模したサーキットになっていることだろう。つづら折りのように繋がるコーナーをひとつひとつ完璧に覚えることは不可能に近い。ひたすら走り


主人公はライダーであるという感覚をつかめないと、判断が一瞬遅れたり逆に早すぎたりして痛い目にあう。

込むしか上達の道はない。
　そのうえ、『RS』は今までの二輪レースゲームとは違う、ちょっと変わった操作システムを採用している。それはバンク（マシンの傾き）とリーン（ライダーの体重移動）を別々に操作しなくてはならないということだ。これがまたさらに『RS』を難しくしている原因でもある。今までのレースゲームの操作に、たった2つのボタン操作（左右のリーン）が加わるだけで、これほど難易度が変わってしまうのかと、レースゲームマニアのボクでさえ、驚いてしまったくらいである。

　これほどのネガティヴ・ファクターがありながら、『RS』をプレイする価値があるのかと言えば、それは「ある」。
　タイヤとブレーキをチューニングして、ライン取りとブレーキングを意識しながらコーナーに進入し、つづら折りのコースをバンクとリーンをリズム良く操作しながら走ることができた時に、『RS』は素晴らしいゲームに変身しているのだ。かつて、これほどまでに二輪で走ることの楽しさを表現したゲームはなかった。
　『RS』は基本的にマシンを直接操作するのではなく、ライダーを操作する。つまり、どうしてもマシン操作のテンポがコンマ数秒遅れる。それ故にリズム良く操作しないと、たちまちコースアウト↓転倒の憂き目に合う。シケイン（※1）の切り返しも、じれったいくらい遅い。だが、リズム良く走ることができなければGPライダーでさえ転倒はするし、シケインでの電光石火の切り返しが、普通のライダーにできるのだろうか？
　実は、切り返しに関しては、バンクと反対方向にリーンして（リーンアウトの姿勢）からバンクを切り返せば、GPライダー並の切り返しがズバッと決まる。でも、そのテクニックを身に付けるのはかなり難しい。その難易度は「かなり困難」から「至難の技」の中間くらいにあたるだろうか……。

勝てない勝負ならば その後のことなどないも同然

　『RS』は間口が狭く、奥が深い典型的なゲームだと言える。だが、200種類以上の市販バイクが用意されていても、最初のレースにさえ勝てないなら、それはまったくの無意味なギミックでしかない。
　レース視点に関しても、3つ用意されているが、どれも「帯に短し襷に長し」で、スパイク自身が迷っていることを象徴しているように感じる。
　最悪の欠点は「RSレギュレーションとしてミラーの使用を禁止しています」と、まったく後方視点が省略されていることだろう。
　その上、クリッピング・ポイント（※2）上で減速していると、後方から後続マシンが減速もせずに突っ込んでくるというのは、後方視点がまったくないこととの合わせ技で「バグ一本」ではないのか。
　厳しいことを言えば『RS』はゲーム上の不都合をすべてプレイヤーに押し付けているかのような印象が否めない。
　レースゲームとして新しい操作システムを生み出したことは認めるが、それ故の難易度の克服をプレイヤーの習熟のみに求めるのは少しムシの良すぎる話ではないか。
　せめてもう少しコース幅が広く、エスケープゾーンがあれば、ずいぶんと難易度が下がったであろうことを考えれば、残念でならない。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者＆ライター。ハードとソフトの進化によって、汎用コントローラの限界が見えてきてしまったのではないか？　ということを、今回のレビューを書きながら考えてしまった。その「是非」は機会があれば語ってみたい。

関連作品

MotoGP（RCG）
メーカー：ナムコ／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2000年10月12日
グランプリマシンをグランプリライダーとなって走る面白さと、市販マシンを普通のライダーが走らせる面白さの違いがそこにはある。ということなのだろうか……。

※1　シケイン：コース上にあるクランク状になったコーナー。
※2　クリッピング・ポイント：コーナーに進入したあと、最も内側に接近する地点。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 04

かまいたちの夜2~監獄島のわらべ唄~

既存のサウンドノベルを切り裂く"かまいたち"は再び到来したか

サウンドノベルの名作『かまいたちの夜』の続編がPS2で発売。8年の沈黙を破っての登場に、期待は膨らむ一方だったが。

卯月鮎　プレイ時間:25時間



ジャンル:ミステリーサウンドノベル/メーカー:チュンソフト/機種:PS2/価格6,800円/発売日:2002年7月18日

小説の進化形としてのサウンドノベル

ホラーアンソロジーシリーズ『異形コレクション』('98年に廣済堂から発刊、現在も光文社から刊行中)。"変身"や"悪魔の発明"など、毎回決まったテーマをモチーフに、作家たちが短編を競作する。短編集不毛の地といわれた日本で、成功を収め、ブームを生んだ立役者だ。基調はホラーだが、SF、ファンタジー、伝奇、歴史ものと、何でもありという懐の深さが特徴的。さまざまなジャンルが読めるバリュー感と、一編一編に凝らされた仕掛けが、読者に支持された。『かまいたちの夜2』は、この『異形コレクション』をイメージさせる。シナリオを手がけたのは、この手の短編集ではおなじみの田中啓文と牧野修(今回、我孫子武丸は基本的にシナリオ監修担当)。2人だけとはいえ、"かまいたちの夜"をテーマにした立派なアンソロジー集になっている。

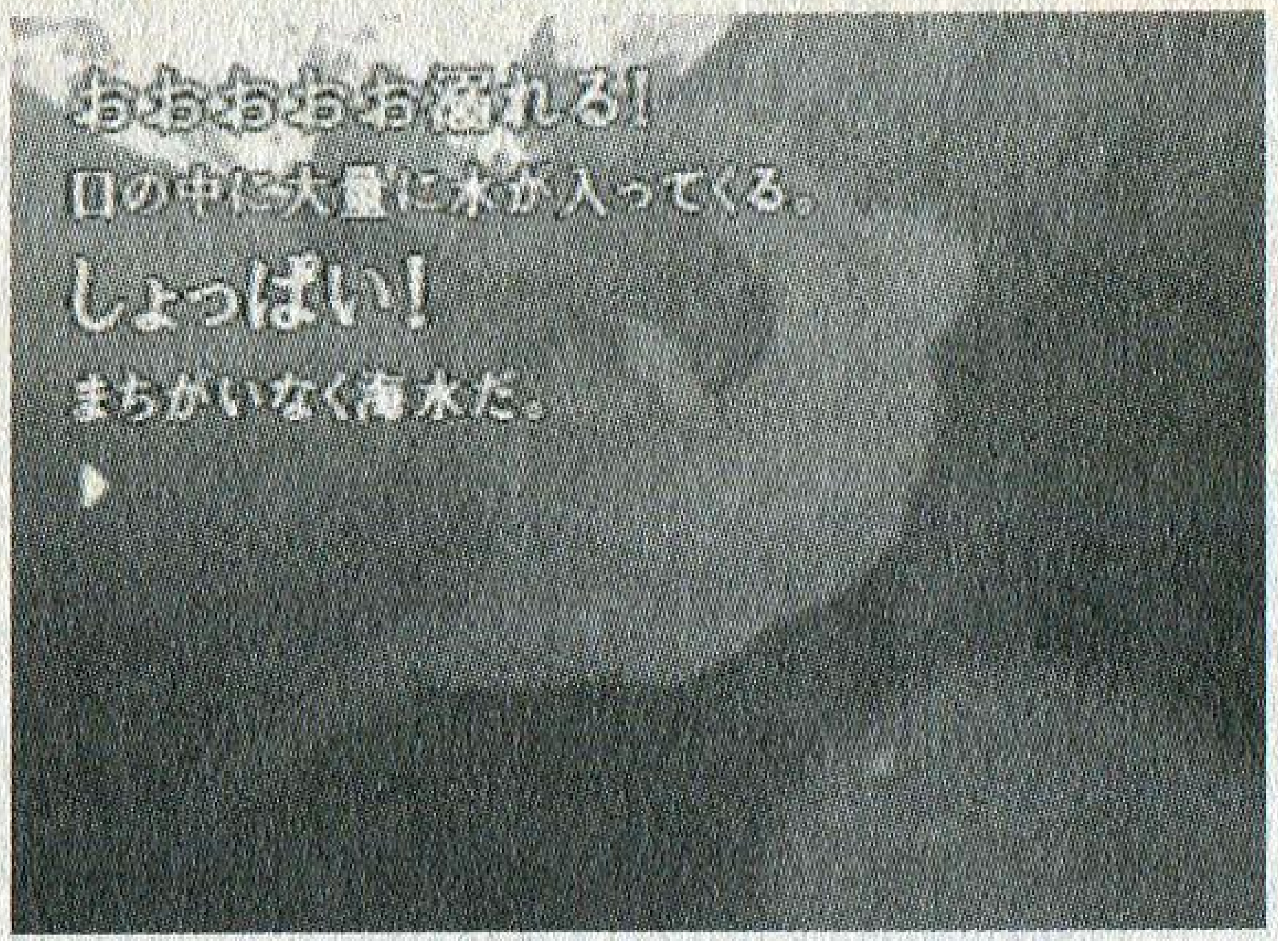
2人の作家を紹介しておくと、田中啓文:『水霊　ミズチ』など、伝奇系ホラーで評価が高い作家。実は、ダジャレの使い手としても知られており、『銀河帝国の弘法も筆の誤り』などのおバカSFも執筆している。

牧野修:日本ホラー小説大賞長編部門『スイート・リトル・ベイビー』で佳作入選し、注目された作家。SF畑出身で、妄想的・電波的テキストを書かせると凄みが出る。ゲームのノベライズ多数。

2人とも、作風が確立していて玄人筋には定評がある作家。今回の『かまいたち2』でも、その持ち味はよく出ている。

「ゲーム『かまいたちの夜』の作者・我孫子武丸により、孤島・三日月島の館に集められた、透と真理たち、前作のメンバー(前作はこの世界でもゲームという設定)。その日はおりしも50年に1度起きる"かまいたちの夜"だった。かつて監獄だった館に閉じこめられた一行は、島に伝わるわらべ唄通りに、次々と殺されていく……」。この「わらべ唄編」を前振りに、SFアクションもの「サイキック編」、秘境探検ホラー風の「底蟲村編」など、さまざまなエピソードが収録されている。田中啓文らしいダジャレの応酬、牧野修ならではの狂気の世界が展開され、賛否両論はあるだろうが、基本的に、この手の小説好きならまずまず引き込まれる仕上がり。あらかじめ2人の作品を読んでいれば、ゲームのそこかしこでニヤリとできることだろう。作家の個性が発揮されているし、「そう遊んでくるか」という驚きもある。逆に言えば、2人に対して予備知識なく読み進めてしまうと、拒否反応が出ることは容易に考えられる。そのクセゆえに彼らは作家としての地位を

揺るぎなくしているわけだが。
要するに、今回は小説の延長線上としてのサウンドノベルという性質が強い。表示速度の緩急、文字の大きさや、フォントの使い分け、タイポグラフィの見せ方など、テキストの表現技法がかなり工夫されている。映像や音楽は、読み手の想像力を損なわない程度に味付けられ、雰囲気を盛り上げる役回りだ。紙とインクという束縛を離れた小説はどのように発展していくか。その未来形を垣間見せているという意味で、非常に意義がある。〝活字を読む楽しさ〟を味わうには充分だろう。



今回フォントに工夫が施され、文章にメリハリがついている。それと、読み返しと早送りのシステムが親切。

ゲームにおける〝読む〟という行為

とはいえ、ここまでは〝小説〟の延長線上としての評価。〝ゲーム〟として見た場合、その評価は違うものになる。ゲームといってもいろいろだが、「ゲーム的」と感じる本質は、プレイヤーの行動の是非を判定するシステムにあると思う。これはアクションでもRPGでも同じで、プレイヤーが正しい行動をした場合、何らかの報償が与えられるという仕組みだ。この関係がしっかりできているゲームはプレイヤーを満足させる。だが、今回はこの成否を判定するシステムがうまく働いていない。なぜなら読ませること自体が目的であり、正解・不正解はそこにないからだ。結局、『かまいたち2』は、初代『かまいたち』以上の謎解きミステリーでも、『街』以上のロジックパズルゲームでもなく、それらを期待していたファンには失望が待っている。バッドなエンドも併せてひとつの作品。それでは、たくさんの袋とじがついている本を読んでいるようなもの。システムの変革者としてのチュンソフトの存在感は薄い。

ただ、こういう作品がゲームというメディアを使ってリリースされるのは悪いことではない。ゲーム機で遊ぶのはゲームだけ、という時代はもう終わった。紙の上での表現を極めている作家が、さらに秘められた活字のポテンシャルを引き出すために、サウンドノベルで実験する。それは興味深いことだ。今回の『2』では、人物がシルエットであることを逆手に取った過激でグロテスクな表現がいろいろとなされている。画面だけなら単なる影絵でしかないこれらの映像が、文章の力によって、色づき、生々しく感じられる。

ゲームは、時として、残虐な映像が取りざたされ、「悪影響を与える」と非難される。だがそれは、より人を感動させたり、勇気づけたり、幸せにしたりできるということの裏返しだろう。一方で小説は、文部科学省もお墨付き。〝正義の味方〟と祭り上げられて、すっかり牙を抜かれてしまった感がある。そんな現状に対して、本作は反証を試みる。お約束に満ちた出来合いのモンスターの映像よりも、自分の想像力の中に棲む闇の怪物のほうがよほど怖い。活字が喚起するイメージの豊かさを再認識させている。ただの文字の配列が寒気を呼び、心をかき乱す。行間から、書き手の声が聞こえてくる気がする。「活字だって捨てたもんじゃないだろう？」と。

『かまいたち2』ではゲームは裏方に回り、活字に主役の座を譲った。それには賛否両論あるだろうが、もし、このポテンシャルを持つ文章が、〝ゲーム〟の脇を支えていたら、史上に残る名作が生まれていた、と思う。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。『かまいたちの夜』とは方向性が少々違うが、牧野修は裏の代表作『MOUSE』がお勧め。ドラッグ中毒の少年少女が見るビジョンが、活字ならではの形で美しく表現される。http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

三人のゴーストハンター【国枝特殊警備ファイル】
我孫子武丸・牧野修・田中啓文
集英社、2001年
3人の作家が合作した、連作形式のエクソシストもの。『かまいたちの夜2』の制作の中でできた副産物とか。3人の作風の違いがよく出ている。ゲームから入った人は一読を。

ゲーム批評にひとこと　自分も山●弘はあんまり……。（茨城県　妖怪出魂）

チャンピオンシップマネージャー
『Jリーグプロサッカークラブをつくろうアドバンス』

ビジュアル一切必要なし!! サッカーへの愛と夢があればそれでいい

シミュレーターかそれともゲームなのか サッカーにファンタジスタのひらめきを超える解法はない

櫛引直樹
プレイ時間：『CM』200時間 『さかつくアドバンス』10時間

チャンピオンシップマネージャー
ジャンル：SLG／メーカー：マイピック／機種：win98&Me&2000／価格：7,980円／発売日：2002年8月30日

『Jリーグプロサッカークラブをつくろうアドバンス』
ジャンル：SLG／メーカー：セガ／機種：GBA／価格：5,800円／発売日：2002年9月5日

遅れてきた本命

『Jリーグプロサッカーチームをつくろう』(以下『サカつく』)に慣れてしまったサッカーゲームファンにとって『チャンピオンシップマネジャー』(以下『CM』)の与えるインパクトは計り知れない。監督兼経営者の立場は『サカつく』で体験済みではある。だが、『CM』のそれは『サカつく』とは比べられる規模ではない。選手だけではなく、コーチや助監督、フィジオまでがデータ化され、「どうだこのデータをすべて使いこなしてみろ」とプレイヤーに真剣勝負を挑んできているようにも思える。そして、『CM』の最大の特徴は、試合シーンに一切のビジュアルがないということだろう。試合経過は、文字情報のみで伝えられ、プレイヤーはピッチ上の状況を最小限の情報から想像するしかない。見てくれの良さ以上に試合がビジュアル化されたときに発生するであろう〝嘘のサッカー〟を排除するためだ。とにかく、『CM』は〝ゲーム〟としてではなく〝現実〟としてサッカーを表現しているのだ。

『CM』と『サカつく』シリーズとをプレイし比べてみると、そのゲーム性が「先に監督ありきか選手ありきか」という違いに気がつく。『サカつく』独特の要素として、固有スカウトの固定選手などのより〝ゲーム的〟な要素が大きい。チームが900億円もの資金を毎年用意できるのは夢物語だ。しかも、〝どこで〟〝どのような選手〟が〝どんな活躍〟をしているかがほとんど見えない『サカつく』では、スカウトが連れてくる選手でしかチーム構成を考えられない。となると、おのずからプレイヤーがチーム構成を優先するのではなく、登場してきた選手をどう活かすかを考えることになる。言いかえれば、「同じポジションでベターな選手を選ぶ」ではなく「ベストな選手のベターなポジションを探す」ということだ。実にサッカーらしからぬ、ゲーム的思考である。

しかも、『サカつく』ではサッカーの大事な1部分が再現されていない。それは、「若手の有望選手を発掘し、育て、高く売り、即戦力を取る」という部分だ。この売却部分の削除理由は、簡単に予想できる。『サカつく』が〝育成ゲー



文字でしか情報が得られない『CM』。そのため、試合を説明する実況以上に試合経過などのデータが重要になる。

"ム"だからだ。育成した若手を売って目の前の即戦力を得るよりも未来を見据えるのは道理だろう。現状を維持できるのであれば、チーム力アップは急務ではない、それがサッカーゲーム的思考なのだ。

選手の移籍希望が"育成"としてのリセットにあたる以上、『サカつく』では"選手の移籍希望"を深く取り上げることは難しい。だからこそ、監督はクラブの構想よりも選手を重用視してしまうのだ。クラブの理想を追うための選手を探す過程で、スカウトをころころと替え、お目当てが若年で登場するまで何度も繰り返す、そんなプレイは、私はサッカーシミュレーションではなく、育成ゲームの攻略プレイにしか感じられないのだ。



GBAになっても試合はおなじみとなったダイジェストが繰り広げられる。

重い甲冑を脱いで テーマは浮き彫りになった

偶然か、それとも必然か『CM』の日本語版の発売とほぼ時を同じくとして、『サカつくアドバンス』（以下『サカつくA』）が発売された。今回の『さかつく』は携帯ゲーム機GBA仕様だ。

とにかく、『サカつくA』はテンポが良い。育成に一番影響を与えていたクラブハウスの増築などはなくなり、チームを運営するためのスタジアム増築は残された。さらに、監督しての評価が追加されたり、それが特別な練習方法を入手するためのハードルであったりと、今まで以上に選手育成へ重心が寄っている。これまでも、重要視されていなかったチーム経営はさらに要素が薄くなっているのだ。そもそも据え置きハードレベルを期待するのは酷である。この重心の偏り方は、『サカつく』をGBAで表現するためには当然の結果であろう。さらに『サカつくA』では、各有能な選手は"カード"を持ち、そのカードが、エディット選手の作成に影響を与えるようになっている。収集と育成、モンスター育成RPGの大家『ポケットモンスター』、『ドラクエモンスターズ』を想像させる。この2大タイトルも、もとはGBという携帯ハードから生まれた作品だった。『サカつくA』が辿った軌跡は、携帯ゲーム機の『サカつく』であるがための道である。それは、判りやすく『サカつく』を浮き出しているのかもしれない。

サッカーシミュレーションとしては『サカつく』は『CM』に遠く及ばない。それははっきり言える。しかし、『サカつく』には最大の武器がある。それは、"ゲーム"であるということだ。『サカつく』の"IF"には夢が許される。現実となった世界クラブトーナメントも最初はゲーム内での夢だった。『サカつく』では選手ヨハン・クライフを受け入れられる懐の深さがある。シミュレーターではなく、ゲームであるアドバンテージはそこなのだ。

私が思い描く"IF"には、二人の中心選手と、異なる2チームが存在する。一人はW杯で予想外の敗退をきっしたアルゼンチン代表において、ひとり輝きを放ったナンバー16。そして、もうひとりは90年代のACミラン全盛期を築いた、オランダトライアングルの一角であるナンバー10。ただし、このふたりは共存できない。それは、『CM』と『サカつくA』の関係に似ているのかもしれない。同じサッカーという競技で異なる光りを発するふたり……そのどちらもがサッカーに他ならない。使い古された言葉を使おう、「これがサッカー」なのだ。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
サッカー大好きライター。W杯ではイングランド代表に守りきるかっこ良さを教えてもらいました。長らくサッカーを見てきましたが、また新たに開眼した気分。うーん、やっぱ奥が深い。

関連作品

ワールドサッカーウイニングイレブン6（SPT）
メーカー：コナミ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年4月21日
選手をプレイヤーが動かすタイプのゲームでは最高のゲームのひとつ。特にマスタリーグはサッカーファンの喉元をくすぐるつくりだ。

ゲーム批評にひとこと 大学図書館みたいな内容にして欲しいという意見があったけれど、僕は笑える記事（文章）が好きです。（広島県　ぶんちゃ）

サルゲッチュ2

ゲーム脳にヤられた皆さんに ぴったりハマったり猿の顔

コアゲーマーにみられる症状：最近ゲームを見る目が卑屈になっている。
対処法：外見で味の想像がついても、食べ飽きさせない料理もあると知る。

米光一成 プレイ時間：40時間



ジャンル：サルつかまえアクション／
メーカー：SCE／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2002年7月18日

上質なアクションゲームの傑作なんです

うききーっうききーっ。
ゲームに熱中して遊んでいるときに、よくサルみたいに遊んで！と言われちゃいますが、このゲーム、まさにサルみたいに没頭して遊べるゲームになっております。
よくできている上質なアクションゲームであります。ゲームの概要はシンプル。ピポヘルをかぶって賢くなったサルたちが世界制服に乗り出したので、ピポサルを捕まえて世界を救え！ といった設定のもと、ピポサルたちをガチャメカで捕獲する。それだけです、そこがメインです。

ガチャメカは、右スティックで操作します。右スティックをたおしたり、回したり、はじいたりして使うのです。移動は、左スティック（方向キーでも可）。左右のスティックを使って、ピポサルを追っかけて、ガチャメカで捕獲。
このあたりの操作性は独特な感じであります。左スティックを押し込むと、ふせる。左と右スティックを同時に押すと、いないフリができる。ジャンプ中に左スティックを押し込むと、おしりでアタック。ゲットアミを持って右スティックをたおすと、その方向にアミを叩きつける。回すと、アミをもってぐるんと回転する。など、スティックを縦横無尽に使って、キャラクターを操作する仕組みになっています。主人公が使うガチャメカもたくさんです。メカボー、ゲットアミ、サルレーダー、オヨゲッチャー、ダッシュフープ、パチンガー、まだまだあります。それぞれに使い方、操作方法があるのです。
やー、なんだか習得するのが大変そう！ と思われちゃうかもしれませんが、けっこー直感的な操作なので、習得する数が多いわりには、自然と身につけられるようになっています。
ガチャメカは、ステージが進行するごとにじょじょに増えていくし、丁寧なトレーニングステージがついているから大丈夫って感じなのです。
ステージはバラエティあふれる全28ステージ。ウッキーファイブという中ボスもいるし、主人公ヒカルを手助けしてくれるおてんばな女の子もいるし、ピポッチという赤ちゃんサルが仲間にいるし、敵のリーダーはサルだけど美形キャラだし、このあたり定番なキャラクター配置で安心できます。
ザコのピポザルたちも、個性豊かで、すべって転んだり、爆弾を投げてきたり、逃げ足はやかったり、パンチしてきたり、多彩な行動で楽しませてくれます。サルカメラを使えば、それぞれのへんな名前や性格がわかります。
ボートやタンクなどの乗り物も

でてきます。ステージで集めたガチャチップで、ガチャボックスを回して、設定資料やアイテムを集めるオマケもついています。フットサル（おもしろい！）やウッキークライマーなどのミニゲームもあり。全サルゲッチュを目指すコレクション要素もあり。クリアー後、タイムアタックあり。

音楽、効果音もポップですばらしい。オープニングの歌も楽しくて踊りだしたくなってきます。

もちろんアクション的な要素もすばらしく、ステージのギミック、キャラの動き、全体のスムーズな動作、操作性など、しっかりとした作りになっています。

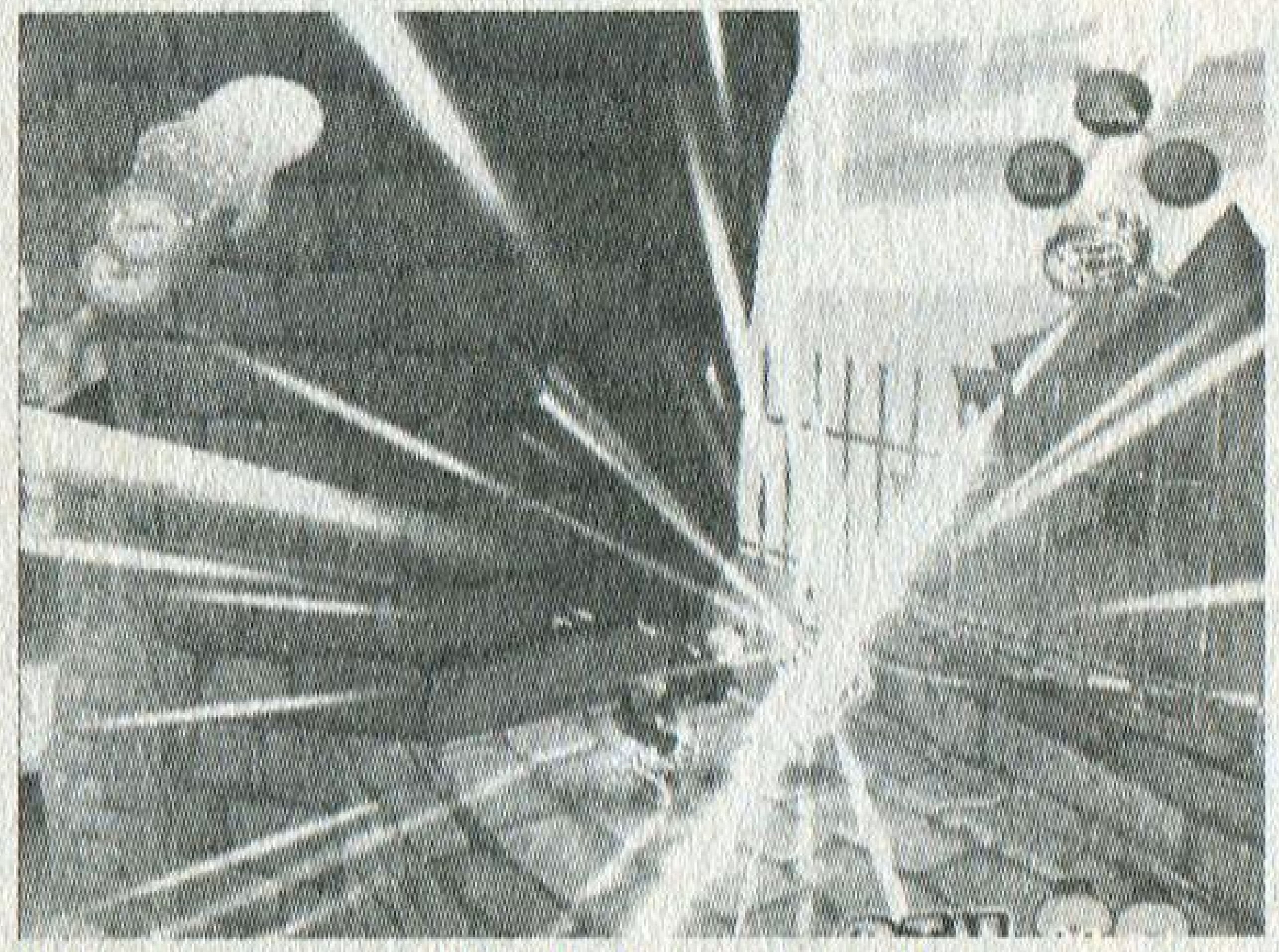
と、以上のような、ふんだんに盛り込まれたさまざまな要素が、ていねいに、凄いクオリティで作られているのです。

さぁ立ち上がりましょう ゲーム脳仲間たちよ

こういったシンプルで、わかりやすくて、子供たちが喜ぶタイプの大作を「ゲーム批評」のライターは誉めないというイメージがあると聞きます。いや、たしかに、たくさんのゲームをプレイしている人間にとって、もうひとつ新鮮味が足りないと感じたりします。ゲームマニアの気持ちが、アイテムいっぱいだせばいいってもんじゃないだろ、少ない要素を巧く組み合わせて無限の可能性を感じさせるのがゲームじゃないのか、と叫んだりもします。

だけど、それは各人の嗜好によるところが大きいでしょう。

あれもこれも盛り付けた夢のお子様ランチ！ しかも上質な材料で、丁寧に作られ、工夫もこらされている。そういった凄いモノを誉めずに、自分がすでにお子様ランチは喰いたくねぇという理由だけで、けなすのは、いかがなものでしょう。じゅうぶんに大人だって美味しく味わうことのできるお子様ランチもあります。



皮肉じゃなくて本当に「よくできてる」ゲーム。こういうのを素直にいいといえる自分でありたい。

この『サルゲッチュ2』の作り込みの丁寧さ、親切な設計、スムーズで爽快なアクション、これらを生み出すのは、並大抵の労力ではできないものです。そして、それらの要素が面白さにきちんとむすびついています。

ゲームすれしていなくて、1シーズンに1本とか半年に1本しかゲームを買ってもらえない子供は、『サルゲッチュ2』を選んでおけばOKだと太鼓判を押して大推薦させていただきます。

アクションゲーム好きな人だったら、子供じゃなくても、遊んでみて損なし、でしょう。素直な気持ちで遊ぶが吉。

なんだか、最近、あんまりゲームやってないなーって人も、このさい遊んで、ひさしぶりにゲームにハマってみましょう。

今号は「ゲーム脳」特集だそうですが、もーゲーム脳になるためには最適なゲームです。頭ぽかーんとして我を忘れて遊べるゲームなのです。

ゲームしているときは反射だけで何も考えてないんですよ恐ろしい恐ろしい、ですとぉぉぉ！

何も考えてなくて、何が悪い！ ゲームに熱中して何が悪い！

無我の境地ですよ、全国百万人の修行僧が目指す無我の境地にわれわれゲーム脳仲間はすぐに達することができるのです。さぁ立ち上がって、頭をぽかーんとさせて、サルを捕まえて、サルのように遊ぼうじゃありませんか、ゲーム脳仲間たちよ！

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーのゲームディレクター。代表作は『ぷよぷよ』『トレジャーハンターG』『バロック』など。「ベストセラー本ゲーム化会議」って本が10月に出ますよろしく。いろいろな詳細はwww.Lv99.comで。

関連作品

ピポサル2001（ACG）
メーカー：SCE／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2001年7月5日
ピポサルのパンツを掃除機（のようなもの）で吸いこみ回収していく。同じく掃除機（のようなもの）でオバケを回収する『ルイージマンション』もあるが、こちらのほうがバカ。

ゲーム批評からひとこと
広島県ぶんちゃさん！ アンケートハガキに1000円切手を貼ってきたこと、編集部で一時的に話題になりましたよ。（東京都 隣の部署はいつもにぎやか）

ジョジョの奇妙な冒険　黄金の旋風

無駄無駄無駄ッに至る過程が我々のゴールド・E(エクスペリエンス)ッ！

他の媒体に持ってくること自体が「冒険」となる『ジョジョ』を完璧(パーフェクト)にゲーム化。オラオラオラオラッ！

ヤザキ　プレイ時間：30時間



ジャンル：黄金体験アドベンチャー／
メーカー：カプコン／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2002年7月25日

原作に準じた表現形態に汗をかいたなッ……！

カートゥーンシェード（※）でポリゴンキャラクターがギャンギャン動くのはクールだ。『アウトモデリスタ』は小洒落てるし、『ジェットセットラジオ』なんかも良かった。でもね、これはこれでアレだけど、なんか生臭い。心の声が聞こえてくる。違うだろ、と。クールだなんだとスカしてみても、おまえの本性はオタ。2D表現と3D表現の折衷というテーマにおいて、本当にそんな「クール」なモチーフで満足なのか、と。

『ジョジョの奇妙な冒険　黄金の旋風』（以下『ジョジョ金』）をプレイした原作『ジョジョの奇妙な冒険』（以下『ジョジョ原』）ファンは、不思議な既視感を得るだろう。3Dの人体モデルのラバー表面に目鼻やテクスチャーをサインペンで描いたような、独特に病んだ質感のキャラクター。これはまさに、『ジョジョ原』のフリーキーなムード。チョコラータの魂が腐ってそうな目なんか最高だ。まあ、本来は高潔な表情を見せていたはずのキャラクターまで、寄り気味で見ると虚ろな視線なんだけど、そこはご愛敬。

各ステージの箱庭めいた閉塞感あるゴスなムードも、アリだ。

ハイエンドな3DのゲームやCGで描かれる「リアル感」がより細密な方向に進化を続けるのに対し、まず『ジョジョ原』ありきで、その世界観にマッチした、そしてマンガという表現形態に準じたうえでの「リアル感」の提案という意味では、たいへん巧くやったなあと評価できるんじゃないだろうか。というか、僕は評価する。

そのうえで本作が優れている点は、原作を読んでいた時にはわからなかった、キャラクターや場面の格好良さが、このゲームで追体験することによって理解できるようになるところだろう。僕が特に認識を改めさせられたのは、ブチャラティのスティッキー・フィンガーズだった。

『ジョジョ原』を読んでいた時、正直、ブチャ兄さんのこと、そんなに好きじゃなかった。好きじゃないっていうのは正しくないな、特に興味がなかった。ヘルメットみたいな髪型だし。

スタンドだってパッとしない。エアロスミスのドライブ感、セックス・ピストルズの明るさ、パープル・ヘイズの不吉さなんかと比べると、本体が真剣に決意したり戦ってたりする分だけ「なぜにチャックで……」という印象は免れなかった。

『ジョジョ金』をプレイして、そんなブチャラティとスティッキー・フィンガーズに対する思いこみは180度変化した。ジャバッッと音を立てて空間を切り裂くジッパ

※アニメのように2Dに見えるキャラクターが、まるで3Dキャラクターのように動くこの処理を、本作では「アーティストゥーン」と呼んでいる。

ー。口が綴じられるのに合わせて高速移動するブチャ兄のスピード感。この感覚は、漫画を読んでいる時には感じられなかったものだ。これこそ、技術革新によって得られた新感覚。それも、スカシ系でない、オタ的生理感覚に即した表現の成功例だといえよう。

　本作はいわゆるキャラゲーである。キャラゲーというのはその原作を愛する人が、作品世界を読者じゃない視点で、もう少しだけ中寄りのポジションで、「擬似でもいいからヤリてーッ！」という想いのもとに熱狂プレイするというのが基本的な構造だ。つまり「キャラ」ゲーの本義とは、斬新な切り口やスタイルを提示してゲーム業界のイノベーターたることではなく、原作の優秀なサブテキストたることなのだ。そういう意味では、原作世界の魅力を十二分に理解したうえで、プレイすることによってそれを読者（＝プレイヤー）に理解させることができる本作は、キャラゲーとして屈指の出来であると言っていいだろう。



ひたすら追いかけたのちの「ドラララララッ」じゃあまりにも味気なさすぎるんじゃないか?!

知略的たるべき部分に隙？ だとしたらマヌケだぜ！

　もっとも、腑に落ちない部分も本作にはある。

『ジョジョ金』で最も着目の鋭いポイントであり、同時に最も微妙な部分でもある、スタンドシュートで敵の弱点などを見つける「シークレットファクター」の捜索だ。『ジョジョ原』のスタンドバトルが持つ魅力の神髄は、それが限定要因の上に成り立つ気付きの知力戦である点に尽きるだろう。敵に遭遇し（あるいは遭遇したことに気付かないうちに）、極端に不条理な状況に陥った登場人物が、それを分析・解析して相手の能力を推理し、小さな突破口を突いて袋小路を脱出、んで「ドラララ」とか「無駄無駄無駄」とかってぶちのめすという、「頭で勝って、そのうえお仕置き」というのがカタルシスなわけだ。

　本作において、そんな「知略戦」のテイストを再現すべく採用されたシステムが、この「シークレットファクター」なのだが、これが痛し痒しというか、評価が難しい。

　たとえば序盤、ブチャラティの歯をシュートするというポイント。本来は蝿に変わった歯がブチャラティのもとに戻ろうとして、それによって彼が潜む人物を特定できるという、スマートな解決となるはずなのだが、ゲームにおいては目についた人間を片っ端から殴っていけば、いつかはブチャラティを倒すことができるのだ。歯は？ 小さすぎる。単純に見えにくいせいで、画面上で見つけづらい。ブチャ兄さんほったらかしで、目を細めながら地面の歯を探すことになる。全然スマートじゃない。しかも本末転倒だ。攻撃を繰り出しながら歩いてたら、知らないうちにシークレットファクターをシュートしてしまい、プレイヤーの意識を置きっぱなしにしてキャラクターが敵スタンドの秘密に気付いたりさえする。

　こうした大味さは、ゲーム自体の敷居は程よく下げてくれるかもしれないが、先に論じた「優秀なサブテキスト」といった観点からはどうだろうか。

　ポイント達成率という要素が面白いだけに、こうした知略的たるべき部分の隙が、妙に気になった。ジョジョファンは「ドラララ」だけじゃなくて、そこに至る過程が大好きなんだから。

PROFILE

ヤザキ（やざき）
コピーコントロールCDが嫌いなライター。何がイヤって、i-tuneに入れられない。最近では専ら、曲をi-tuneに吸い上げて聴いてるのだ。それができないと不便で、その盤自体聴かなくなる。金なら出す。データで売ってくれ。

関連作品

修羅の門（SLG）
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：6,000円／発売日：'92年8月7日
「月刊少年マガジン」連載の同名漫画をゲーム化。原作をどこまでも忠実に再現したゲーム展開で、「キャラゲー」に対するイメージを払拭した佳作である。

ゲーム批評からひとこと　『ユーゲー』編集部に実写ゲームヲタがいてうるさいです。（東京都　若手No.1）

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 08

ガンダム戦記

時には硬派、時には軟派。このバランス感覚をガンダムで再現できるのか!?

ガンダムとギャル、水と油とも言える両者がいかに融合したのか? それとも、融合できずに解離してしまって玉砕なのか?

櫛引直樹
プレイ時間:30時間



ジャンル:戦術級3Dアクションシューティング/メーカー:バンダイ/機種:PS2/価格:6,800円/発売日:2002年8月1日

ガンダムズヒロイン

「機動戦士ガンダム」(以下「ガンダム」)が初めて放映されたのは'79年4月のことだ。当時、私の年齢は7歳……最初の放映時の記憶はほとんどない。

しかし、「ガンダム」が放送終了後に評価を得た作品であったこともあり、再放送が何度となく繰り返される。小学校時代だけで、3回は見たのではないだろうか。ただ、小学生にあのストーリーが理解できるかは酷な話で、モビルスーツ戦のカッコよさに興味の大半を持っていかれていたのは事実。いや、それどころか主人公のアムロの行動は理解不能であった。

なぜフラウではダメなのかと。小学生視点で見れば、セイラさんは単なるおっかないお姉さんであり、マチルダさんはオバハンであった。おまけに、ララアにいたっては「なに言ってんの? この人」状態であったのである。「ガンダム」までのアニメであれば、フラウは明らかにヒロインであっただろう。幼馴染で何かと世話を焼き、家事全般をそつなくこなし、しかも超ミニスカ。いわゆる、男にとっての都合の良い女の子なのだ。しかし、アムロはそんな都合の良い女児に目もくれずに、どんどんとインナースペースへと旅立っていくのである。

さて、幼き頃の話はここまでにして、この年齢にまでなって「ガンダム」を見ているのであれば、作品としての理解度も深まってくるもの。セイラさんの気丈さも可愛く思えるし、マチルダさんの人妻(未婚ですが)のエロさにメロメロだし、なんならミライさんのおっかさんっぷりもこれはこれで……とまで理解できるようにもなる。ただし、「ガンダムのヒロインは誰なのか?」と問われれば、未だに〝?〟なのは相変わらず。作品としてのヒロインは誰だとか、アムロにとってのヒロインは誰だとか、そんな不毛とも言える議論を一晩中でも語り合えるくらいなのである。

軽快な操作感覚 良好なゲームシステム

肝心の『ガンダム戦記』のゲーム部分を見ていくことにしよう。プレイヤーがモビルスーツ(以下MS)を操り、用意されているミッションをクリアしていくアクションゲーム。操作は、「射撃攻撃」・「格闘攻撃」・「ジャンプ(バーニア)」・「防御」の基本行動を4つのボタンに振分け、それ以外にL2で敵のロックオン、R2と4つのボタンのどれかの同時押しで特殊行動となっている。ほぼすべてのボタンを使用することになってはいるが、それらの操作を同時に要求されることはなく、混乱すること



ミッション終了時のギャルゲーパート以外はいたって硬派な作りだ。

もあまりない。しいて問題なのは、ロックオンの切り替えがスムーズに行われないことだろうか。総じて、MSの操作感覚としては〝重い〟と感じることもなく、気持ちよく動かせると言っていいだろう。

こういった優秀な操作感覚もあってか、ゲームとしても良好だ。MSを自在に駆り、敵を倒す楽しさ。ミッション内で的確に登場し盛り上げる原作キャラクターたち。そして、戦績をランク付けすることで生まれる向上心。いい感じである。後は、ゲームを遊び続けたいという欲求を喚起させるだけなのだが、その〝継続欲求〟の刺激の仕方が『ガンダム戦記』の最大のポイントなのである。

燃え上がれ男の性

カワイイ女の子にいいところを見せたい、という気持ちは男としての本能。その本能を〝継続欲求〟としてこのゲームは刺激している。ミッションを進めないと搭乗MSが増えないなどの、従来のガンダムゲーム的な部分もあるものの、根本は男の性なのである。それはもうギャルゲーといってもいいくらいに。連邦・ジオンに各3人、合わせて6人の女性（女の子）が登場し、プレイヤーの戦績に一喜一憂してくれる。悪ければ、遠回しに罵倒され、良ければ手放しで誉めてくれる。もちろん、良い戦績を多く残せば、頬を染めながらお食事に誘ってくれるときたものだ。キャラクターも正統派から不幸系、メガネ、幼……年下と要所は押さえている。さて、ガンダムゲームのはずなのだが……。

古くからのガンダムファンにとっては、ギャル要素は忌むべきものではあっても許容できるものではないだろう。それは、前述した「ガンダム」にとってフラウがヒロインではない、という要素が大きいのではないか。都合のいいお姫様を護るだけの闘いはいらないのだ。

だが、「ガンダム」の創り手である富野監督の作品には、女王様をお護りしたい願望が少なくはない。「ダンバイン」のシーラ・ラパーナしかり、「ガンダムF91」のセシリー・フェアチャイルドしかり、「∀ガンダム」のディアナ・ソレルしかりである。ただし、注意しなければならないのは、彼女たちが〝ただ護られているだけの存在ではない〟ということだ。「護ってやるからおとなしくしていろ」が通じないのである。この融通の利かなさは、カワイイ部分を削るだけでなく「なにこいつ！」という印象を残すくらい半端じゃない。ギャルゲー向きの性格ではないだろう。

『ガンダム戦記』の問題点は、女性キャラクターがあまりにもギャルゲーに寄り過ぎていたことだ。それは、「ガンダム」ファンにとっては〝安易なキャラ〟と映るだろう。「ガンダム」に女性キャラが出てくるのは悪いことではない。しかし、出てくるのであれば女3人仲良く笑っているエンディングなどではなく、後ろからビームライフルを撃ち合うくらい嫌気が差す女の闘いをやって欲しいのである。ゲームは良くできている、ガンダムゲームにギャル要素も追加してもみた。『ガンダム戦記』は、ギャル部分では失敗したのかも知れないが、ガンダムゲームの新たな一歩になりうる作品ではないか。もし、次があるのならば、まったく融通の利かないキャラか、一言を理解するのに3時間くらい必要なキャラを所望してみたい。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）
ガンダムシリーズでは「機動戦士Vガンダム」が一番好きだったりする、世間とはズレまくった（？）なんでもライター。いつも思うことだけど、男勝りなキャラが男と認識されてしまうまで男勝りなのはどうかと……

関連作品

バルクスラッシュ（SHT）
メーカー：ハドソン／機種：SS／
価格：5,800円／発売日：'97年7月11日
高得点を狙うことが、オペレーターの女の子の好感度アップに直結する、3D SHT。『ガンダム戦記』も類する部分が多いが、こちらのほうがギャルゲー度は上。

ゲーム批評からひとこと　ガクちゃん！　ガクちゃん！　（東京都　営業一筋）

剣豪2

求めたのは〝不純な〟技術を完全に排除した、異質な一流である

戦いにおいて「対・異種格闘技」などと無粋なものは必要ない。一流にまで高められた純度の異質こそが重要なのである。

多根清史 プレイ時間：30時間



ジャンル：時代劇アクション／メーカー：元気／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年6月27日

剣豪「っぽい」をたくみに再現

僕は小学校の授業で剣道をしくじった「落ちこぼれ」だし、光る真剣をずらりと抜かれたなら、血が騒ぐより腰が抜けてしまうド素人だ。「この軟弱者！」である。けれど、現実にあるもののゲーム化とは、ふわふわと頭の中に浮かぶ「こんなもんでしょ」を固めて皿にならべることが、実存をなぞる「シミュレーション」に優先する。それは和製のハヤシライスが「洋食」なのと同じぐらい「リアル」なのだ。

『剣豪2』は、そうした「っぽい」の〝つかみ方〟がうまい。「剣豪」というコトバのまわりで日本人が呼吸してそうな空気と、ただごとでなく近いのだ。「ただごとでなさ」の正体はあっけないものと思うが（これは後で説明する）それに気付いてからも粘着力が持続するタイプだ。

本編の主人公は実在の人物とは縁もゆかりもないオリジナル剣客。「成長型剣術アクション」と目ざましい成長を予感させるジャンル名は、最初はたよりない「剣豪さまレベル1」を意味している。

だから、日々の生活は修行ひとすじ。いさぎよくも、一人でもくもくと壁に向かって素振りするようなひ弱いメニューはない。原っぱで木刀を手に、相手を打ちのめす「野試合」、師匠の元について折り目正しい剣術をおさめる「道場通い」、そして文字通りの〝真剣〟勝負で命のやり取りをする「闇試合」。外からの依頼を受けて人助けから暗殺までこなす「口入れ屋」もあるが、どれもが人とのかけひき、チャンバラの中にある。

技はレベルが上がってちゃらら〜ん、と天から降ってくるのではなく、刃をまじえた敵が使用した流派から、見よう見まねで覚える。「習うより盗め」だ。

さて。これだけの素材を与えられて、たとえば3D格闘ゲームのしにせ、セガ・AM2研ならどう料理するだろう？ おそらく「コマンド入力技を追加する」としたんじゃないか。なまじ『バーチャファイター』が作れる技術があれば「よりよいバーチャ」への重力に引かれるのは避けがたいと思う。

そうはしなかったのである。奪った技は、「形」を編集してその中に組み込むと、はじめて使えるようになる。「形」とは——この考えが本作のしきいを高くしているのだが——相手がこう来たらこう、という行動パターンのセットのこと。剣豪を（失礼ながら）ロボットに見立てると、状況に応じたプログラムを組む、といった感じだ。

実際の〝果し合い〟でのプレイヤーのおもな操作といえば、こちらから仕掛ける「攻」（○）、攻撃

をガードする「待」(×)、敵のガードを崩す「懸」(□)の3ボタンだけ。〝だけ〟とは本当に〝だけ〟であり、レバーの方向も「PPK」のようなコンボも一切なし。戦い自体は、砂をかむような単純作業である。

「バーチャ的格闘」をリセットした佳作

この作品は、いわゆる格闘ゲームが積み上げてきた歴史を「なかったこと」にするリセットボタンに手を掛けている。原点に帰るのではなく、「自由な駆け引き？　あれはウソ」としゃあしゃあと言ってるのだ。



「懸」が決まった瞬間！
ここから一閃で勝負あり!!

最近、「K-1VS猪木軍」などの異種格闘技戦が盛んになり、関節技を主体とする「グラップラー」と打撃で叩き潰す「シュート」系、どちらが強いかを競わせれば面白い、面白いはずだ、面白く……ならない堂々巡りの〝膠着〟に陥っている。「食い合わせ」のような、強いか強くないか以前に試合として成立しない対戦カードが必ずある。回を重ねるごとに対策が進化して、K-1選手がプロレス出身の相手に寝転んでの攻防を凌ぎきる、ときには首に腕を回して締め落とす寸前の光景も増えてるが、それは「対・異種格闘技」という〝不純な〟技術が発生してるだけのことで、「そりゃK-1じゃないだろ！」なのだ。

観客が求めているのは「純度の高い異質」のぶつかり合いだ。しかし純度の高さは「応用力の欠如」にも通じる。一流は横を向く暇もなく前を目指し、鍛え上げるほどに横からの衝撃に弱くなる。だから、異質な一流同士の戦いは、往々にしてつまらない凡戦に終わる。

『剣豪2』の戦いはつまらない。しかし「バーチャ的」な土俵でバランス悪くてモーションぶっさいくだから、ではなく、「一流の本質」を真芯に近い地点で捕らえているつまらなさだ。相手の剣が右になぎ払われたら飛びのく／しゃがむ／踏み込んで斬るという三択をその場で選べるようでは未熟であり、決まったところに決まったタイミングで打ち込む「形にはまる」のが一流の証明であると。修行にあたる「野試合」や「闇試合」のバ○の一つ覚えで同じことばかり繰り返す剣客たちも、その正当性をいっそう補強しているのだ。

尋常じゃない単調さ＝潔さ

リアルが行き過ぎて退屈ざんまいで苦痛じみた書きかたをしたが、実のところ僕は根気よく楽しんでいる。相手の刀を弾き返して「闇試合」ならズバァ！　と一発斬殺できる「待」のおかげもあって、単純作業がさくさくと終わる。ミニマルなテクノを聴いてトランスに〝飛ぶ〟感じ。

「単調」を「修行」に、「バクチ性」を「潔さ」へと読み替えたのが、冒頭に述べた「ただごとでなさ」の正体だ。どうしてもゲームに慣れなくても、「野試合」とかやっとけばパラメータは上がっていくからストレスも永続しない。怒られるのを承知で言っちゃうと、GENKIの作ってきたゲームの外ヅラの良さと底の浅さ、ミニゲームにしとけばいいものを大作にするからさあ、と言いたくなる欠点を、ことごとくプラスへと転じた佳作なのだ。「誰でもいつかはクリアできる『ビートマニア』」というか、編曲(「形」の編集)してぽんぽんボタン押すだけだから音ゲーの親戚ですな。

PROFILE

多根清史(たね・きよし)
国立に『Dynamite！』を見てきた余韻が冷めやらず(いつ原稿書いてるかバレバレ)つい格闘よりのテキストになっちまいました。桜庭がケガの不幸続きで気の毒すぎる……。

関連作品

斬　歌舞伎(ACG)
メーカー：元気／機種：Xbox／
価格：6,800円／発売日：2002年2月22日
一流の役者とは相手を倒すときも、かっこ良い演技をしなければならない。などという、かなりブッ飛んだ巡業ACG。

ゲーム批評からひとこと
他誌の編集部に「濃ゆい三連星」というのがいますが、どのように対処したらいいですか。
(東京都　勘弁して)

バーチャファイター4　エボリューション

新作とは言いきれない改訂作
ユーザーとメーカーとが相違する期待の方向

アーケードゲームに人を取り戻したＶＦ４がもたらした大問題。
時代を逆行させるのか？

Alexander服部

プレイ時間：50クレジット以上



ジャンル：3DCG格闘／メーカー：セガ／機種：AC／発売日：2002年8月

脅威のシリーズ

アーケード業界のピンチなんて家庭用ゲームが登場した頃から言われつづけていたが、そんな話を短い時間ながらふっとばしてゲームセンターの救世主として君臨していた『バーチャファイター4』（以下『ＶＦ４』）だが、新バージョン（『evo』）では逆にゲームセンターから人を遠ざける結果になってしまうだろう。それでは『evo』とはどんなものなのか、そしてなにが問題なのかを探っていこう。

『evo』は『ＶＦ４』のモーション変更、バランス調整を主に行っている。モーションの違いが非常に素晴らしく、キャラクターの個性を一層際立たせている。新しいキャラクターも追加されているので、今までとは違った戦いを展開していくこともできる。何の問題もないような気がしないでもないが、そうではない。筆者は最初の『ＶＦ』からプレイしているが、この『evo』はその中でも最悪の出来だといってしまいたい。

どうして『evo』なの？

はっきり言ってしまうと開発陣が変わったのだろう。調べたわけではないがそんな印象を受けた。『ＶＦ２』の時代にもバランス調整を行ってゲームセンターの基板を総入れ替えすることはあった。そのときは、バランス調整と少しの技の追加や修正、絵の書き直しなどの細かな点が変更されている。そして今回の『evo』。キャラクターが増え、モーションもまったく別のゲームと言っていいほど変更、もちろんモーションが変更することによるバランス関係も変化する。キャラクター追加は『ＶＦ４』からの時間を考えればわからなくもないが、どうしてここで出してきたのかは疑問だ。まさかファミ通読者の意見のトップが、新しいキャラクターの追加だからなのか？　バランスにしてもモーションが大幅に変わり、技の追加なども多いのでお世辞にもテストプレイをしっかりやったようには思えない。事実ゲームセンターで確認しても分かるが、連勝しているのは一部のキャラを使っている人間だけだ。プレイヤーの腕が一番大事なゲームだけに、バランスが悪いと言い



バージョンアップという以上にキャラクターの技の属性が変わっている。戦い方もいちからやり直しだ。

※ゲーム写真はPS2版『バーチャファイター4』のものです。

切れるものではないが、はっきりいって異常だと思える。新宿、渋谷、横浜、秋葉原、川崎などで統計を取ってみたものの、連勝キャラはほぼ一致。新キャラを入れた挙句に技が別のゲームと言えるほど変更されているのに、バランス調整がしっかりできていない。近いうちにバランス調整をしたバージョンが必ず出てくるだろう。

ここまで読んでいただければわかるだろう。これらの変更や混乱は『VF』の後ろにつく数字が増えたときに起こる混乱だ。そこで筆者は思うのだ。恐らく開発やマーケティングでは『VF5』にするほどではないけど、売れる、話題になるものが必要。だからここまで変更しておきながらも『evo』なのだ。開発費用も恐らく『VF5』よりは安いだろう。基本的には『VF4』の使いまわしなのだから。

一部にしか提供していない

そして面白いのが技の追加である。『VF3』と比べるとエスケープボタンが減っている、にもかかわらず技は次から次へと追加されている。技を増やそうと思えば入力を複雑化するしかない。複雑になれば、個人で技を探すのは限界が出てくる。偶然出るような簡単なコマンドも期待できない。それではプレイヤーはどうすればいいのだろうか？　簡単である。攻略本が出るのを待つか、インターネットで検索するのだ。開発元に聞きたい。あなたたちは本当にユーザーのことを考えているのだろうか？　攻略本は間違いなくエンターブレインを当てにしているだろう。なんといってもファミ通で読者が新しい『VF』に期待することの大半を満たしているのは偶然とは思えない。しかも以前『VF4』のバージョンがあがったときに「バージョンアップの告知は、大手ゲーム雑誌でやりましたから……」といって他ではユーザー告知をほとんどしなかったメーカーだ。顔はどこに向いているのか自ずと分かってくる。そしてネットサービスに関して言うと甘すぎる。確かに今の日本のネット利用率は非常に高いものの、高校生レベルでは払いきれない携帯電話の使用料を求めるVF.NETと、日本全国では大して普及していないインターネットのインフラ整備。付加価値としてのVF.NETは類を見ない素晴らしいものだと思う。だからこそ、その収益に頼らずともユーザーを満足させる努力をして欲しいのだ。


キャラクターバランスの悪いのもいつもの通り？　一部のキャラが優遇されているとも取れる。

後日実験結果

筆者は必ず新しい『VF』が出るとまったくの素人にお金を渡して遊ばせるようにしてきた。それは『VF1』の時代から行ってきている。今回も同じように何人かに遊ばせてみた。反応は面白いことに全員同じ。「二度としない」で共通していた。実は過去の『VF』では適当にやっていても遊んでいる感覚になれるからか、何人かは技の出し方を積極的に聞いてくるのだ。今回に限っては一人もいなかった。理由はどうだっていいだろう。これが現実である。あらためて、開発者たちに聞きたい……あなたたちの狙いはなんですか？

PROFILE
Alexander服部（あれくさんだー・はっとり）
最近ではめっきりゲーム関係から声が掛からないのでクラブ巡りなんぞしてます。知り合いが多いから顔パスだけど、体力が……年だなぁ

関連作品
バーチャファイター2.1（格闘ACG）
メーカー：セガ／機種：AC／
発売日：1995年
『VF2』のバランス調整を根本に改訂。技の効果など、プレイヤーにとっては戦術根幹に関わってくるなど、ただのバージョンアップではなかった。

ゲーム批評からひとこと　勘弁してたいしてお答え、踏み台にしてやっちゃいましょう。（東京都　マジで）

GAME SOFT REVIEW

絵で見るゲームソフト批評

.hack vol.1 感染拡大

脳みそホエホエ　プレイ時間：20時間

ジャンル：セミリアルタイムRPG／
メーカー：バンダイ／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2002年6月20日

一時期大流行して、その名を下げた？　メディアミックス。ゲームがダメ、アニメもダメ、マンガもイマイチ……。そんな悪い流れを払拭できるか!!







脳みそホエホエ（のうみそほえほえ）：一応イラストレイター。最近「小麦ちゃんマジカルて」のDVDを買いに秋葉に行ったんですが、最後の1個を手に取ろうとした瞬間に目の前の客に取られてしまうという奇跡体験をしました（笑）　HPはhttp://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/


今回のストーリーを
分かりやすくたとえるなら
アニメの第1話目なのですよ
物語の序章であって
とにかく短く感じました
やりこみ要素もあるものの
本編だけならば10～15時間で
終わってしまい、物語的には
何も解決しませんでした……
極端な言い方をするなら
長めの体験版をプレイした
気分です。良い所で終わって
続きは買って楽しんで
くださいって感じ。
ガーン
ドキ ドキ ドキ
遥は
どうなった
んだぁ!?
←あっ(笑)
終わり方に関しても
全4巻で出るとは聞いていましたが
あまりにもすっきりしない所で
区切られており
ビックリしましたよ!!
確かに、次の巻が気になる
最後なので、商売的には
良いかもしれませんがユーザー的には
アニメと違ってゲームなんだから
もう少し満足感のある終わり方を
して欲しかったと思います。
システム面の方では
ゲーム中でBBSや
メールのやり取りして
情報を集めて 話を
進めていくのは新鮮で
面白かったですね。
仮想ネットゲームの設定が
うまく生きていると
思います。
仲間との親密度が
あがればプライベートな
メールのやりとりも
できるように(笑)
良くぞ聞いて
アタシなんて
レギュラーな
戦闘はアクション性の
あるタイプなんですが
攻撃の当たり判定が
結構大きいので
ボタンを連打するだけに
なりがちになります。
弱点ポイントとか作って
戦略性があればなぁ…
ただゲーム部分の
ダンジョン探索は
どのマップも最深部へ
行くだけの仕掛けのない
単純なものでした。
かなりの数があるものの
『ドラクエ』のような
ダンジョン攻略の楽しさが
なくて残念です。
ところで クリア後に
プレイできるパロディモード
(セリフが変になる)は
ぜひぜひ次回も
入れて欲しいです!!
結構ツボでした。
いや 本編であれを
やってくれても
良いですが(笑)
お嬢さん
携帯番号
教えて
くださいっ!
オメガ
13改
発動!!
まさか
SFに
持ちこむ
つもり!?
次の巻からは物語も
本編に入るし
TVアニメのキャラも
出てくるのが決まっていて
なんだかんだ言っても
大いに期待なんですが
お願いだから まとめて
出してよ～
バンダイさん

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 12

ヒカルの碁2

ハードスペックとしての壁 携帯ゲームとしての可能性

思考ルーチンは確かに弱い。しかしそれに匹敵するだけの価値がここにはある。

米光一成　プレイ時間：30時間

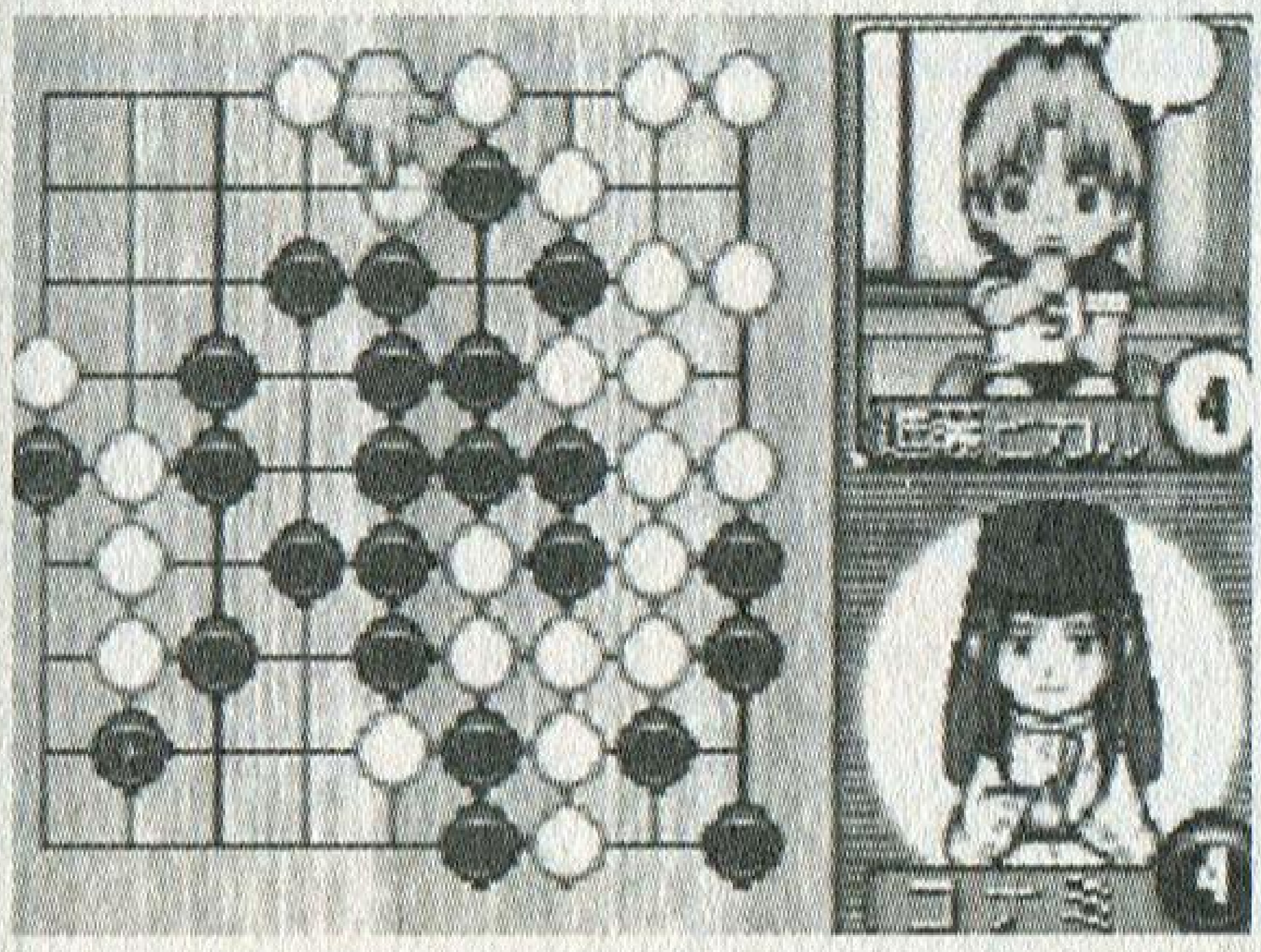
ジャンル：スーパー囲碁ゲーム／
メーカー：コナミ／機種：GBA／
価格：4,800円／発売日：2002年7月18日

原作として囲碁として

比較的早いペースで2が出たため原作ファンでも購入するかどうか決めかねている人が多いと聞く。そこでバイヤーズガイドに徹してみようと思う。

キャラクターゲームとしては上出来だろう。グラフィックスは原作のイメージを損なわないクオリティになっている。

キャンペーンモードでは、院生試験から始まりプロ試験本選を目指す。漫画で描かれていたプロ棋士への道のりが、おなじみのキャラたちと追体験できる内容になっていて原作ファンとしては嬉しい。



原作通り、最初は佐為の指導の元、碁の勉強から始めましょう。

この中で出題される院生研修問題が非常におもしろい。解答を間違えても正解を教えてくれない。安易に解答を教えないところが個人的には気に入った。リトライできるようなシステムがあれば親切であっただろう。

囲碁そのものも、良くなっている。前作にあった、ルールとして腑に落ちない箇所は改善されている。だが思考時間は長い。9路盤でやっても1分以上考えることがある。思考ルーチンもまだ弱い。ハードスペックが違うので単純には比較できないだろうが、フリーの囲碁ソフト（Windows）と『ヒカルの碁2』を対戦させてみたが、3種類ともフリーのソフトが圧勝した。「相手よりもっと厳しい手を」などとキャラクターが言っているにもかかわらず、悪手を打ちまくる。このあたりの齟齬をうまく改善することは、囲碁ゲームとしても、キャラクターゲームとしても、さらに面白くするための大きな課題だろう。

操作性に大きな不満はない。ただセーブロードのファイルが一望できないうえに、セーブ時とロード時で、同じファイルが違うナンバーになることがあるので分かりにくいのが残念。

原作ファンで、今から囲碁を覚えようと思っている人は、プレイしてみる価値があるものになっている。また、現在、携帯ゲーム機であそべる囲碁ソフトは少ない。ほとんどない。あったら教えて。という状態の中で、GBAで囲碁が遊べる価値は大きい。思考ルーチンがより改善された続編を出してほしい。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーのゲームディレクター。漫画の17巻で泣きました。いいよねぇ。読んでない人はぜひ読むが吉。
囲碁の基礎知識が知りたい人は、WEB上にある「インタラクティブ囲碁入門」が大お勧め。

関連作品
ヒカルの碁
原作：ほったゆみ／漫画：小畑健／媒体：週刊少年ジャンプ／1998年12月連載開始
主人公・進藤ヒカルが平安時代の棋士・藤原佐為との出会いにより囲碁に目覚め、数々の出会い、別れを繰り返し「神の一手」を目指す、囲碁ブームの火付け役漫画。

ゲーム批評からひとこと　メーカーに取材拒否されて電話恐怖症になりました。（茨城県　帰りの電車で座りたい）

GAME SOFT REVIEW

絵で見るゲームソフト批評

GUNGRAVE

猫式カトヤ　プレイ時間：４時間

ジャンル：フルブレイク・ガンアクション／メーカー：レッド・エンタテインメント／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年7月18日

撃って撃って撃ちまくる。カッコ良く、なおかつ爽快に。ただし、ゲームが単純なだけに、やはり問題点も出てきたりして……。

今回、紹介させて頂くソフトは
ＰＳ２のソフト『**ガングレイブ**』です。
かなりすごい人達が集まって
創られたソフトです。
面白くない訳が無いでしょう。







猫式カトヤ：自称プチイラストレーター。最近ラグナロク・オンラインβ版をやってみたりしてます、マッタリゲーぽいッス
http://www.din.or.jp/~katoya/

SWITCH

G-Trance　プレイ時間：約20時間（メガCD版は200時間以上）

「クソゲー」という言葉が最高の褒め言葉になる怪作

9年の時を経て移植された伝説のカルトソフト。ほぼ忠実に移植されたシステムに対し、大きく変更されてしまった演出って？

ジャンル：ギャグベンチャー／メーカー：セガ（ウェーブマスター）／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2002年8月28日

ていうかほとんどメガCD版そのままなんですけど……？

'93年にメガCDで発売されていた原作は、決して有名とは言えないソフトだった。9年の時を経てPS2に移植された本作は、驚いたことに「ほぼメガCD版そのまま」だったのである。筆者が昔制作した攻略同人誌の情報通りにクリアできてしまったほどだ。

メガCD版では、誤ったスイッチを選択すると「世界の有名な建造物が爆発して崩壊する」という演出が使われていた。企画を担当したワハハ本舗の喰始氏は「テロ事件で世界貿易センタービルが本当に崩壊してしまった。そのためPS2版は仕方なく演出を変更した」と述べている。本作中で展開されるギャグは「現実には起こり得ないシュールな映像」が中心だった。しかし、我々はその映像を現実に見てしまったのである。



あまりにも衝撃的な「PS2で動くメガCD起動画面」。ここまで完全移植です。

ところが、喰始氏は只者ではなかった。崩壊のシーンは「世界の建造物がウンコまみれになる」映像に変更されたのである。わざわざ3Dで書き直された建造物からもの凄い勢いでウンコが噴出し、画面内がウンコで埋め尽くされる映像は最高にアホであるとしか言いようがない。（褒めてます）

本当にテロ事件が原因で演出を変更したのだろうか？　原作メガCD版からしてゲロだらけの汚いギャグが多かったのである。PS2版パッケージには「このゲームにはアレなシーンやナニな表現が含まれます。」という三角形シール（暴力やホラー表現の存在を注意するシールをパロディ化したもの）が貼られていた。これはもう狙って変更したとしか思えない。「誤ったスイッチ選択」30回で見ることができる「ある意味で真のエンディング」も下らないオチなのでぜひ挑戦していただきたい。

9年前に完成していた「変わらぬユーモア」

「スイッチを押すだけ」の一風変わった作品であることに間違いはないが、そのユーモアに溢れた世界は、変わる必然性がなかったのである。エンディングの最後に追加された「ありがとう木下蓮三さん（*）」のメッセージに頷きつつ、この「良くできた絵本」自信を持ってお薦めします。

PROFILE

G-Trance（ジー・トランス／罰帝）
「ECM」のページでも書きましたが、筆者監修の書籍「そうだ、ゲームミュージックを聴こう」出版します。詳しい情報は本誌p51にもございますので、用法用量を守って正しくお使い下さい。

関連作品

せがれいじり（ETC）
メーカー：エニックス／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'99年6月3日
意図的に作られた「大量のくだらないこと」をプレイヤーに強要する点で共通項は多い。続編も今年6月にPS2で発売された。

＊：本作のアニメ・コンテを担当したアニメーター。テレビ「ゲバゲバ90分」などが代表作。'97年に逝去された。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 15

ポトリス2

いまさら『ポトリス』なんだかチープだけど、そのままの君がいい

人口4700万人の韓国で、会員数1200万人を超えたオンラインゲームの続編!! でもこんなにスーファミインターフェイス!!

前川一志　プレイ時間：25時間（金星）

ジャンル：オンライン対戦ゲーム／メーカー：バンダイゲームベンチャー／機種：Win／価格：無料サービス中／発売日：2002年夏

悩むことを全面的に放棄 思わぬところに勝機

日本でゲームが売れなくなった原因について、開発者たちは日々頭を悩ませていることだろう。「一体、どんなゲームならばユーザーに受け入れられるのか!!」それはやがて、開発者を押し潰す程のプレッシャーとなる。

だが、『ポトリス』にはそんな迷いなど微塵もない。

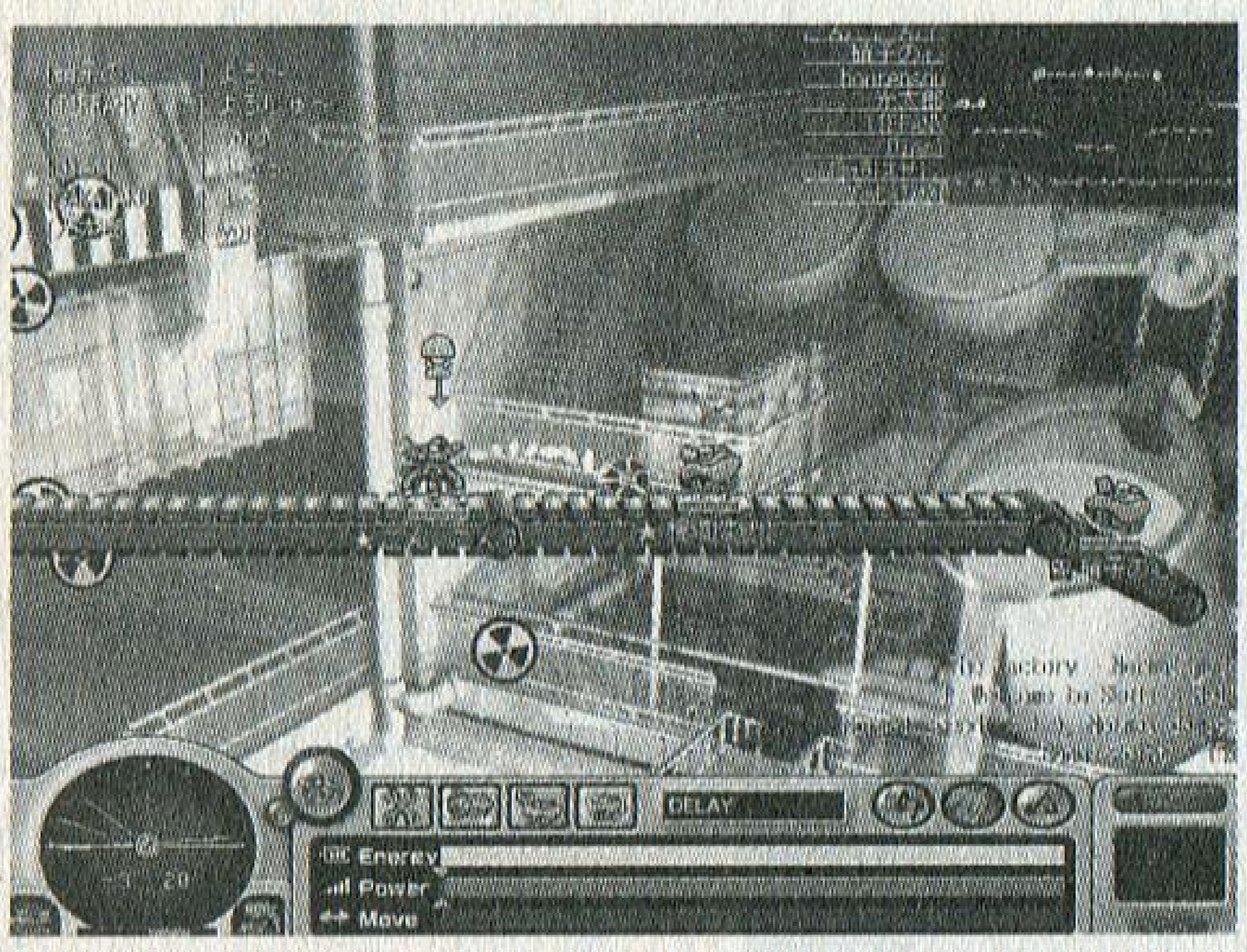
1プレイが短い／システムが単純である／（無料サービス中であるので当然）低価格である／オンラインゲームである／海外（韓国）ゲームである……という風に、（結果的にではあるが）いま日本で一般的となっているゲームの、ま逆を行くスタイルを取った。

そしてそのゲームを、約25万の人間が遊んでいるのだ。

『ポトリス』はアンチテーゼである。「あのゲームはここがダメだったから……」と一つ一つ探っていくのではなく、いまのゲームを全否定することで、プレイヤーが集まるゲームを提示した。

ただしゲームもビジネス。オンラインゲームの土壌が整ったと言い切れるほどではないこの国で、『ポトリス』をそのまま課金制にしたところで一体どれだけの収益が見込めるのか疑問が残る。

それでもここにはヒントがある。現在20代～30代後半のいわゆるファミコン世代にとって、「射角を決定し、他のタンクを撃つターン制のゲーム」は、決して新しいものではない。たとえここに「オンライン」という要素が加わってもたかが知れているように思える。



3D背景とのギャップとか「風」の表現とか全体的にアンバランスな作りなのだが、やっぱりやめられない。

いや、実際その通りなのだ。

だが『ポトリス』には、もうゲームなどしなくなったと思われる層が集まっていた。プレイ中に暇さえあれば「ところで皆何歳なの？」と問うたのだが、すると、「14歳」「12!!」「100歳」といった答が返ってくる。圧倒的に年齢層が低いのだ。それを証明するかのように、夏休みが明けると同時に昼間のプレイヤーが激減した。

彼らには、ファミコン＋コミュニケーションという、我々が共通して持っている原体験がない。だからこそ「いまさら『ポトリス』」なのだろう。ファミコン世代は、自らが取り残された世代であることを、ここで思い知る。

PROFILE

前川一志（まえかわ・かずし）

『ポトリス2』プレイ中、自分の年齢を正直に言って「社会人ポトリスキター━━（゜∀゜）━━!!」と、場を騒然とさせたお年頃なCDショップ店員＆ゲームライター。みんな若すぎ俺年とりすぎ。

関連作品

リネージュ　Lineage the Blood Pledge（MMORPG）
メーカー：／機種：Win98以降／価格：10時間500円～／発売日：2002年2月12日正式サービス開始

『ポトリス』と同じ韓国発のオンラインRPG。こちらは一足先に課金化されている。当初は月額1400円という設定だったが、のちに期間課金・時間課金サービスも追加された。

ゲーム批評からひとこと　コピー機の横のメモ使ってるのって遠藤さんだけですよね。（東京都　匿名希望）

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

龍子オネーさん（19歳）
「結局は金でしょ？」と言われ、「判っているならドウにかして下さい」と即答する微妙なお年頃。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

コンシューマにも年齢別区分 その名はCERO!!

●イヤ〜、いつのまにやら年末のことを考えるような時期になっちゃいましたね〜。そんなオネーさん、頭の中は既に冬休みに入っちゃってマスから、クリスマス、正月の計画に余念がないッスよ！

○早いっつの！　そういう話題はむしろ次号にしろよオネーさん！　ナンだかゲーム業界も話題らしい話題もなく終わってしまいそうな雰囲気デスね。PS2以外のハードがもっともっと頑張ってくれれば盛りあがるモノもあるんでしょうけど、いかんせんソフトがハードを引っ張らない現象が続いておりますゆえ、GBAのポケモンもどーなるコトやらと考えてしまうシシタンだったりしマス。

●マー子供たちの、夏の映画の冷ややかさが如実に現れていると言えますが〜。

○オネーさん、仮面ライダーしか見てないジャン。

●マ、アレについては言いたいことは有りますが、TVでアレがなかったコトにされた日にゃ、オネーさんぜってー暴れますよマジで。

○オネーさんゲーム、ゲームの話題……。

■なんで11万本しか売れなかったゲームや会社を特集にする必要があるんでしょうか？　6ページぐらいで充分だと思うんですけど……。
（岐阜県　ヒムロ暁）

○その主張はシシタン個人的に半分だけ同意デス。

■払込表を前にもってくるとは……ジャマです!!
（北海道　サクヤ此花）

●その主張はオネーさん個人的に全面的に同意デス。

■TVゲームも、自動車のように、主戦場は海外になっていくと思います。
（埼玉県　FPS）

○映画もアメリカ中心ですけケド未だにゲームはナショナリズム強いですネ〜。

■表紙の裏の振替用紙はなかなかいい度胸だ。
（千葉県　さやえんどう）

ゲーム批評からひとこと　編集部員の力を合わせて『コンバットクイーン』をクリアしたことがこの夏唯一の思い出です。（埼玉県　所沢はいいところ）

○ソウ思う？

●ま、いろいろあんのよ。

■ホラーゲーム特集、面白かったです。何年か前にも「ナイスゲームズ」で、同じ話題で特集してましたけど、内容がダブってないので良いですね。ところで誤字が多かったのは何かの影響なのでしょうか？

（岡山県　たう）

●本郷さんの祟りです。

○マダ幽霊になってネーヨ！

■PS2が壊れたのだが、DVDプレイヤーとしてXboxを買うか検討中。PS2は修理に出して半年でパーなのだが、Xboxがそれよりもったら、マイクロソフトを許可するよ。

（福井県　蒲田　大輔）



○最近のゲームハードはハードディスクやDVDデッキがくっついていますからパソコンと同じと考えてくだサイ。部屋の隅っこで埃まみれになってるSFCと同じ扱いをすると半年どころか一ヶ月も持ちません。

■「EDGE」誌編集長へのインタビュー良かったです。日本のジャーナリズム業界が記者クラブ制によって骨抜きになっている現状では、ゲーム誌といえども例外ではありませんが、無批判な「おもらい君」体制はかなり情けないですよね。ところで前号P25下段、『FFXI』の問題点と題されているのに、なぜ"ぼくだけ買わなかった理由"として書いたものが載ったのですか？

（茨城県　鯨夢究部）

■先日、アイデアファクトリーのHPで、抽選で何かが当たるアンケートをやっていたので、「どこにも売っていないオアシスロードを再販して欲しい」と書きました。そうして、しばらく経った頃、アイデアファクトリーから「オアシスロード」が送られてきました。粋な計らいに感動。お礼の意味を込め、次作『ヴァラノワール』を買わせて頂きたく思います。

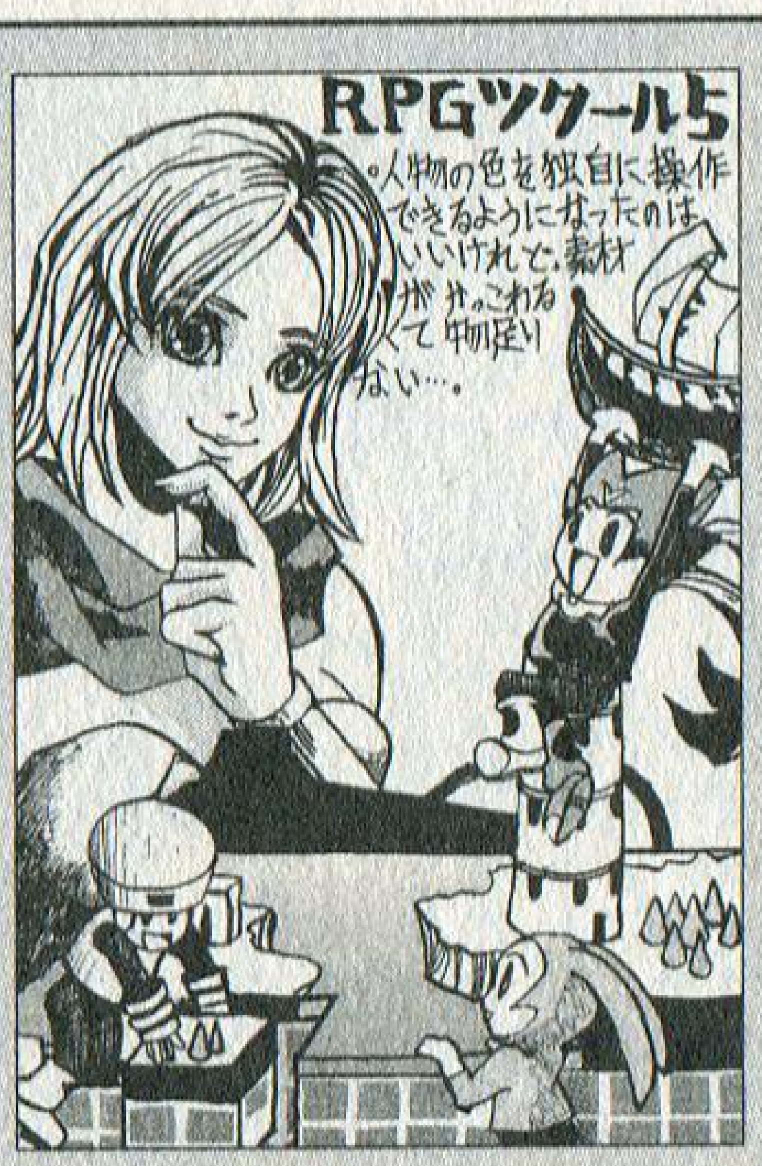
（北海道　斉藤　章道）



○いい話ですネ。会社というよりは、担当者の慈悲の深さによるものだと思いますので、感謝の念を南の空に送ってあげてくだサイ。

読者イラストギャラリー

YAGの生徒さんからの投稿、いまのところゼロですよね。



〈岐阜県　ヒロム暁〉その考えがクリエイターの第一歩です。



〈岡山県　画材墓地〉なんだか水面下でブームですね。



〈秋田県　HEN〉何事も挑戦ですから、カラーイラストを採用してみました。きれいに印刷されることを祈ります。



〈東京都　匿名希望〉この極悪な顔つきが全然似てなくていいですね。



〈兵庫県　たっきゅう道〉綾波育成計画にこんなシーンはないっちゅーに。

ゲーム批評からひとこと　編集部が静かな時。Eさん→仕事。Oさん→萌え画像収集。Dさん→エロ動画収集。（東京都　もう一人のEさん）

■ＰＣ版『君が望む永遠』をしました。俺的エロゲーランキングの1位が17年ぶりに交代しました。ちなみに、これまでの1位は『カオスエンジェルズ』でした。これだからゲームはやめられんなあ。
（高知県　糧満）

○12歳のシシタンはカオスエンジェルを全然知りませんが、今でもGBAでの復活を希望するひとも多いですね。



●糧満氏が『君望』で3回泣いてる背中で、奥さんは何回泣いたのでしょう。

■『タコのマリネ』を「ゲーム批評」でレビューするのは、やはり脳みそホエホエ氏しかいないと思ってました（笑）
（岩手県　バニッシュモンスター）

■ネットゲームは長い目で見ないといけない部分があるので、『FFXI』、『PSO』などは年に一回は批評をお願いします。
（北海道　三浦　冬峰）

○『UO』も商売として成功したのも4年ぐらい経ってからデスし、完成というものがないのがネットゲームですから、ちゃんと定期的に追っかける姿勢は必要ですよネ。

●そんな三浦はハガキには、ちゃんと切手を貼れよオイ！

■ゲームもそろそろ卒業か。寄る年波で「目」に来ております（泣）。
（北海道　佐野　紀子）

○シシタンも未だに3D酔いが克服できていませン。

●文末に（泣）がでるようならマダマダ大丈夫！

■ファミ通のサクラ大戦ファンブックに「脳みそホエホエ」というペンネームの方の投稿イラストが載っていました。人に歴史ありっスな。
（神奈川県　川瀬　哲）

●オネーさんはこないだ「ガンダムエース」に、2次元ドリームマガジンで絶好調のタナカード少佐が「今号のトップエース」に選ばれていてビックリです。

■メーカー側からの圧力ってないんですか？　あっても中々載せにくいですよね。
（広島県　堂前　博嗣）

○取材拒否は日常茶飯事デスが、本当に圧力が来るようになれば大したモンデス。



ゲーム批評からひとこと　自分に（爆）ツッコミをいれてる（違）文章を（ぉ）書いてみたかっただけ（微妙）。
（東京都　取材先に着けない）

■坂口氏の退職金が2億円だなんてふざけています。彼には本当にクリエイターとしての才能があるんでしょうか？　某雑誌のインタビューで坂口氏は「B級ホラーなんて笑っちゃうね」などと発言しており、あまり映画の造詣にも深くなさそうです。どうしてスクウェアは坂口氏にこだわるのでしょうか。別に彼がいなくなったところでスクウェアにマイナスはないと思います。それとも、やはり一般層を引き込むには彼の名前が必要なのでしょうか。

（大阪府　ふな）

●つまりこの文章の結論は「オレも2億円欲しい」というコトでしょうか？

○シシタンもデス！

■田尻さん、平林さん、成沢さん……今思えば「ファミコン必勝本（ヒッポンスーパー）」ってスゴイ雑誌だったんだなあ……。

（宮崎県　ぷうかJターボ）

○昔のヒッポンは面白かったですよネ。

■いわゆる「ゲーム脳」について。一昔前、ユダヤ人の劣性を骨格標本で証明した学者がおりましたが、あれと同じです。オカルトに科学のメッキをした「学説」に易々騙される民衆、その左翼性に気づかずに支持する保守論陣（石堂）、そしてその有害性を糾弾せず座視する当事者（CESA）の状況もです。1930年代のユダヤ人はナチズムを只のトンデモ説と思い、それの招く結末を予測できなかった。

（北海道　受信料不払ひ世界）

■飛龍乱先生のマンガ、手書きじゃなくなったのは、儲かっているからですか。

（大阪府　believer）



○……違いマス。これは編集部が写植を入れたのではなく、飛龍先生の好意デス。

●デジタル時代の恩恵ですね。

■表紙にコーティングがかかりましたが、コーティング代も安くなったのですか？

（石川県　邪磨威漢・堕忍癌）

○イギャーーーー!!　モ、カネカネ言うナーーーーー!!

●あ、壊れた……。



ゲーム批評からひとこと
業務連絡業務連絡。今回あの女子高生から電話があったときにはEさん対応お願いします。（東京都　D）

読者による批評のページ

Reader's Critique

Xboxでは、マニアに向けての『鉄騎』が発売されました。売上だけでなく同梱コントローラの今後の使い道にも注目です。

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロマガジン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは11月1日です。

XboxもGCも、ついに『PSO』によってネットワークの世界に入ってきました。『FF11』を中心としたPS2とのマッチレースも楽しみですね。しかし、ゲーム界には新たな頭痛の種もでてきました。それは「ゲーム脳」。読者の皆さんのおハガキを読む限り、ゲームで遊ぶと、脳の働きが悪くなるとは思えないのですが……。
**　それでは2号ぶりの読者批評をいってみましょう。**

テーマくらい聞けよ

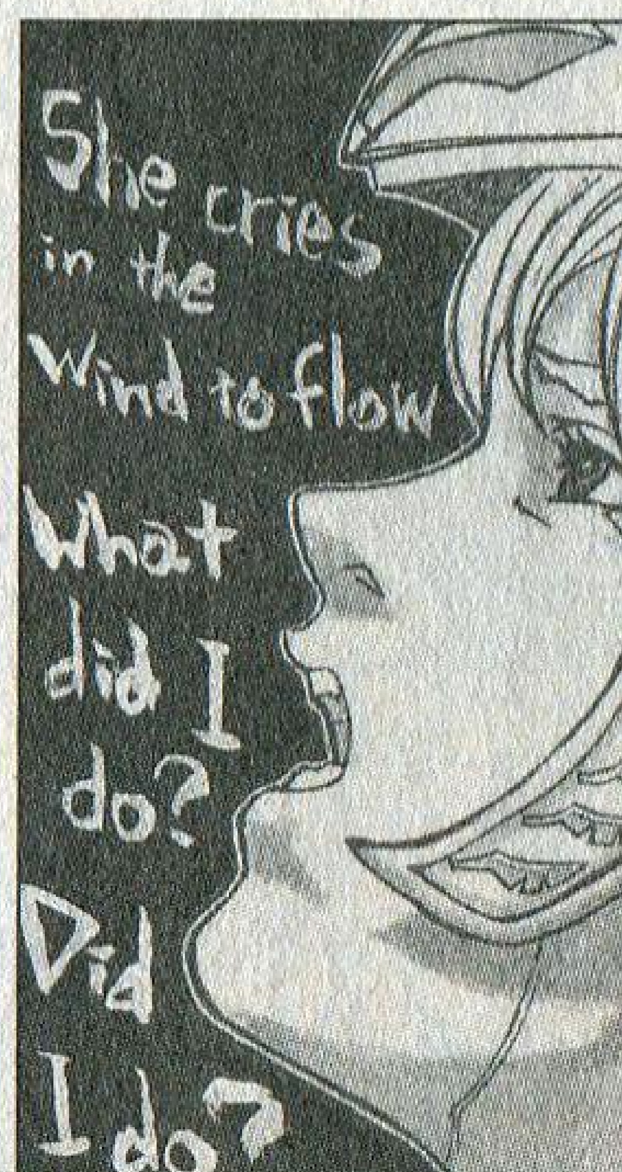
なのだろうか？　別に徹夜や残業がどうとか言っているのではなく、スタッフ間の意志の疎通がうまくいっているのかを疑問に思うようになってきた。なぜいちユーザーにすぎない私が、そんなことを考えるようになったか、最近の例をあげて説明する。

　皆さんはゲームのマニュアルを読んでますか？　『グランディアエクストリーム』を持っている人はちょっと出してみよう。キャラ設定で女性キャラの体重が全部『？』になっているのは無視して、注目するのはスペクトの項目『身長165cm・体重95kg』。添えられた藤原カムイの絵は、どう見ても神経質かつ貧相な男で、そんな重そうには見えないんですが……。きちんとこの設定は伝えられたのだろうか？　『ワイルドアームズ3』のエンタープレインから出ている攻略本を持っている人は518ページを開けよう。攻略本にはよくある「開発者インタビュー」だけど、問題はその冒頭である。

　インタビュアーが今回のテーマについて、トータルゲームデザイナーの金子彰史氏に尋ねていると周囲のスタッフ4名全員が「金子さんの口から（テーマを）初めて聞く」「前から聞いてみたかった」「聞くと怒られる」「あんまり聞いたことがない」と言っている。「本人の口から初めて聞く」とは企画書では見たかもしれないけど、部外者の私には「異常な事態」のように感じられる。

　ゲーム制作の現場では、これはフツーのことなのだろうか？　ネジを作る人間には、飛行機の設計思想は知らせなくていいと思っているのなら大きな間違いである。自分が頑丈なネジを作るべきか軽いネジを作るべきなのか、それは設計と密接にかかわっている。

　ゲームも同じだろう。いやキャラクターのビジュアルデザイナーが身長体重を知らないとか（知っていてあの外見をデザインしたのかもしれないが、だとしたらリテイクするべきだろう）、多くの制作スタッフがテーマについて聞いたことがないなんていうのはそれ以前の問題だ。スタッフ同士にうまく伝わってないものが、プレイヤーに判るはずがない。

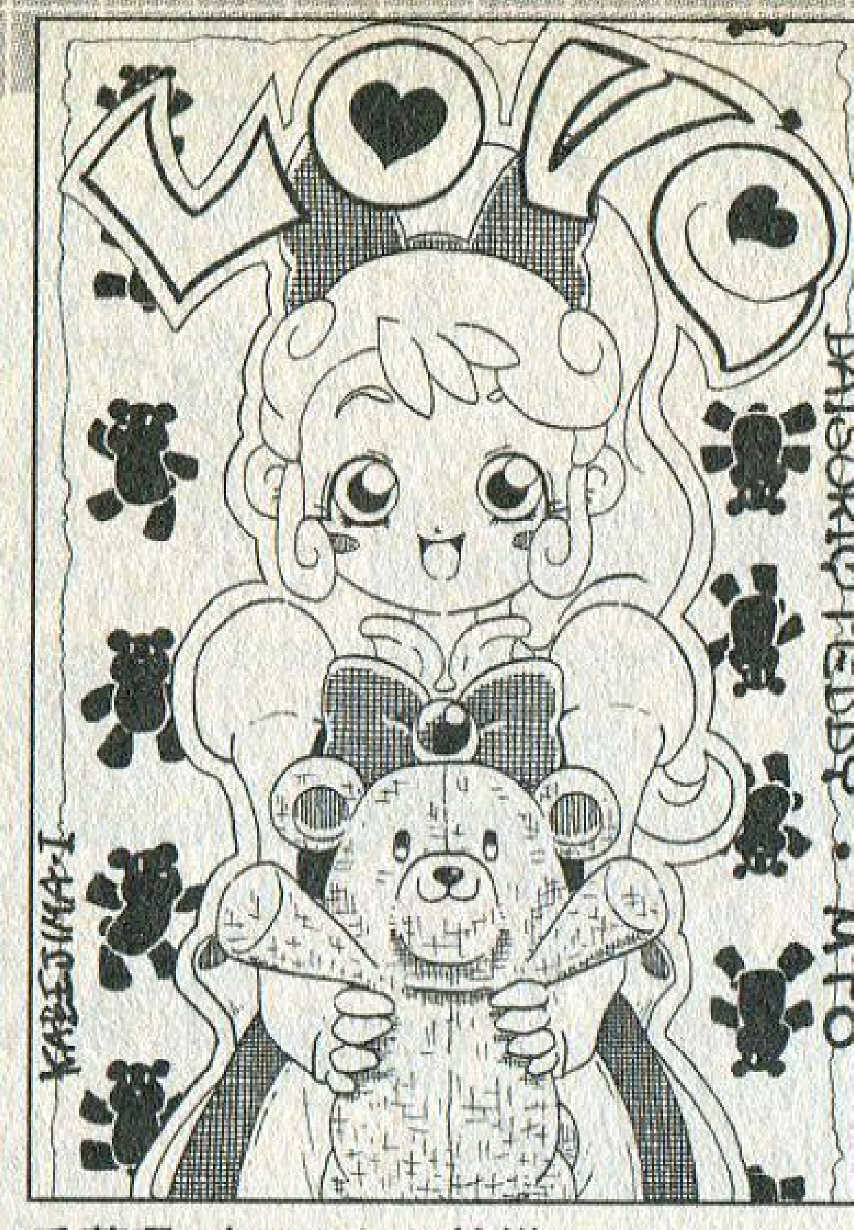


東京都／栗原郷志

ゲームの大作化が進んでいる現状では一人の天才がすべてを取り仕切るのは難しい。ゲームのクオリティを上げるためには、健全に機能する組織を作ることが必要だろう。ってゆーか、怒られてもテーマくらい聞けよ！

（北九州市　ずみとし）

スタッフ間の意志の疎通の問題ですね。より良いゲームを作るためにはお互いが何を考え、思い制作に当たっているのかを理解するというのは、最低限必要なことかもしれません。そんな当たり前のことが行われていないとしたら、ゲームソフトがこれから辿る未来というのは恐ろしいものになることでしょう。



千葉県／ベッカム爺様

Xboxは今どうするべきか

在2万4800円さらに2000円安くして2万2800円で売っているお店もあります。早くから日本限定バージョンで予約し、高いお金を払って買った「スペシャルエディション」ですら、2万6800円で売られていてちょっとショックですね。こんな事ならあわてて買うんじゃなかったとさえ思えてきます。傷問題・対応ソフト数が少ないトラブル解決もイマイチ進んでないようですし、ハードの値下げだけでは……どうでしょうか？

　ファミ通のXbox情報誌でPS2にハマっていたがXboxの『DOA3』をゲームショップで体験したら考えが変わって、PS2とそのソフトを全部売ってXboxと『DOA3』を買いました。PSの世界を叩き潰そうなんてメールを書いている人がいましたが、何かインパクトのあるコメントでXboxを少しでも優位にするために考えたようで無理がある。自分としては信じられないなぁと思っています。『DOA3』は自分も購入したけど、画像は良いが操作性はPS2に比べて劣ります。せっかく買ってもなじめないのか、Xbox本体やソフトを下取りに出す人もいる様子で、すでに何台か中古で売られている始末。Xbox日本発売の前日でしたか？　NHK教育TVでXboxについての特番があり、ビル・ゲイツ会長が「Xboxでプレイをしたら PS2でプレイする気がなくなりますよ。」なんて言ってましたが、おそらく日本人にとっては、それは反対なんじゃないでしょうか？『HALO』が売れないのもそのせいではないかと思います。もっともっと日本のゲーム性についての研究が必要だと言えるでしょう。

　5月22日から店頭でXbox製品を買った人に体験版ソフトをプレゼントなんてマイクロソフトのキャンペーンがあるみたいですが、あまりやってみたいソフトがないです。なんとかして普及させたいという気持ちは分かりますが、そこまでするのはいかがなもんでしょうか？　自分としては今やってみたいソフトは、『パンツァードラグーン・オルタ』です。（早く発売してください）DCが無くなった今としては、これしかありません。

　元々、これがXboxで出るから本体を買ったようなものです。『パンツァードラグーン』のファンは今でもたくさんいますし、こういうソフトが早く出れば状況は良くなるはず。他にもセガから出してほしいソフトはいくつかありますし、（ゴジラジェネレーションマキシマムインパクトXboxバージョンも出してほしいと自分は思っています。）マイクロソフトとセガには期待しています。

（京都市　高橋靖幸）

Xboxが売れない理由を自分なりに理解しているにも関わらず、それでも可能性が残されている限り期待するというのが真のユーザーなのかもしれません。再びゲーム業界を盛り上げるために日本もアメリカもないのですから、本当に良いものであれば受け入れていくべきなのでしょう。

EDITOR'S ROOM

財布の中のカード増えてませんか？　カードといってもクレジットカードの類ではなくて、ゲームがらみのカードですよ。1年くらい前に『バーチャファイター4』でカードを作成したことを筆頭に『バーチャファイター4』で2枚、『EVO』で新たに1枚、そして『WCCF』で2チーム同時進行のためクラブチームカードが2枚、これで5枚ですよ……全部持ち歩いているわけではないですが、最低でも3枚は財布の中に入ってます。これで、『ウイニングイレブン』のアーケード版で出るとくれば、3チーム同時進行も……そうなる6枚がゲームがらみのカード、その他キャッシュカードなんかを加えると夢の10枚の壁は破れそうです。財布の中にカードがいっぱいあるのはハクがついていいのですが（バブル時代の妄想）、はっきり言って〝邪魔〟以外のなにものでもありません。ゲームカード用のカード入れが必要なのかもしれませんね。そういえばマーク3時代にもそんなこと考えてたなぁ。（小川）

いろんな事件のせいで昨今さっぱり信用を失いつつある牛乳ですが、明治の「おいしい牛乳」は本当にどうしようもないほどおいしいです。「棺桶に入るまでには身長180㎝」を目標とする身としては大変ありがたい乳製品です（あと13㎝）。

さて、中学の時の先生が14歳の女の子と付き合って条例違反で捕まったこと以外には特にこれといったこともなく夏が過ぎ、なんでもないようなことが幸せだったと思う秋がやってきました。秋といえば、15年くらい前に『マル勝』であった「兄が『スーパーマリオ』を遊んでいる時にTV画面に吸い込まれてしまいました」という企画が思い出されます。画面中の兄から送られてきたという絵（マリオ視点からステージの一部が描かれている）をヒントに、彼がどのステージにいるのかを当てるというものだったのですが、近所の小学生が7～8人集まって必死になって探した記憶があります。（土井）

今回はセガとゲーム脳を取り扱いましたが……もしセガが「世界一のコンテンツプロバイダー」になったら、ますますゲーム脳になる人々が増えるという特集でした。というのは冗談で、何はともあれゲーム脳、恐ろしい説が出てきたものです。

ここでいきなり話が変わるのですが（笑）、私は今夏、冷蔵庫が壊れるという非常事態（!?）を体験しました。そんなことかよっ、と馬鹿にしたかたは、1度冷蔵庫を壊してみることをお勧めします。3日くらいなら耐えられますが、これが1週間近くになると、もう限界です。物は全て腐り、ジュースを買ってきても氷がないので生温い、ある意味セガ地獄なんてやっている場合じゃない、と考えたこともありました。日本は不景気とはいえ、まだまだ裕福です。これがもっと悪化して、冷蔵庫などのない生活になったら、私が生き残れる確率は低いな、と実感した出来事でした。ここを読んでいるあなた、生き残れる自信はありますか？（遠藤）

隔月刊 ゲーム批評 11月号
ゲーム批評Vol.47
第9巻第11号通巻74号
2002年11月1日発行
定価780円(税込)

STAFF
発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集部　小川哲弥
土井大輔
遠藤学
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

隔月刊 **ゲーム批評**

1 January

第１特集

ゲームはまだ終わっていない!!（仮）

ソフトタイトルの売上低下、難癖にも近い“ゲーム脳”と最近のゲーム関連の
ぼんでい
どちらか
批評」が

第２

ギャル

ギャルゲー
る!! ギャ
た人間は現

ソフ

『鉄騎』（X
（Xbox）、
『逆転裁判

次回「隔月

◆今

ゲーム批
ていただく
りませんが
は歓迎いた
る方、専門
します。
ゲームの
雑誌等に採
「ライター
採用の場
カ月が経過

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。
この本を購入した理由（○をつけてください） ・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　）
いま、日本国内のゲーム業界はノリノリだと思いますか？（○をつけて下さい）。 また、その理由を教えてください。 ・ノリノリだと思う　・決してノリノリだとは思わない
ギャルゲーをやったことはありますか？　またはやっている人をどう思いますか？
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
プレゼントを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評
11月号

ゲーム批評Vol.47
第9巻第11号通巻74号
2002年11月1日発行
定価780円(税込)

STAFF
発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集部　小川哲弥
土井大輔
遠藤学

EDITOR'S ROOM

財布の中のカード増えてませんか？　カードといってもクレジットカードの類ではなくて、ゲームがらみのカードですよ。1年くらい前に『バーチャファイター4』でカードを作成したことを筆頭に『バーチャファイ で2枚、『EVO』で新たに1枚、そし CF』で2チーム同時進行のためクラ カードが2枚、これで5枚ですよ……。最低 歩いているわけではないですが、 は財布の中に入ってます。これで、『ウ イレブン』のアーケード版で出るとく チーム同時進行も……そうなる6枚が らみのカード、その他キャッシュカー を加えると夢の10枚の壁は破れそうで の中にカードがいっぱいあるのはハク いいのですが（バブル時代の妄想）、 言って〝邪魔〟以外のなにものでもあり ゲームカード用のカード入れが必要な れませんね。そういえばマーク3時代 なこと考えてたなぁ。

いろんな事件のせいで昨今さっぱり信用を失いつつある牛乳ですが、明治の「おいしい牛乳」は本当にどうしようもないほどおいしいです。「棺桶に入るまでには身長180㎝」

今回はセガとゲーム脳を取り扱いましたが……もしセガが「世界一のコンテンツプロバイダー」になったら、ますますゲーム脳になる人々が増えるという特集でした。というの

POST CARD

表紙ツルツル維持のため50円切手をお貼り下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.47アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N. 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ソフト批評で取り上げてほしいタイトルは何ですか？ また、執筆して欲しいライターは誰ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

隔月刊 ゲーム批評 1 January

第1特集
ゲームはまだ終わっていない!!(仮)

ソフトタイトルの売上低下、難癖にも近い“ゲーム脳”と最近のゲーム関連のニュースはネガティブなものばかり。このままゲームはしぼんでいくのでしょうか？　いいえ、そんなことはありません!! どちらかというとネガティブな視点でゲーム業界見てきた「ゲーム批評」が言うのだから間違いなし。ゲームはまだ終わってません!!

第2特集
ギャルゲー　がぶりより(仮)

ギャルゲーに特化した新編集部員を得た「ゲーム批評」が、現在のギャルゲー事情に迫る!!　ギャルゲーは本当に“ゲーム”なのか？　ギャルゲー擬似恋愛にどっぷりつかった人間は現実に戻ってこられるのか？　ギャルゲーにがぶりより

ソフト批評

『鉄騎』(Xbox)、『サイレントスコープ３』(PS2)、『太鼓の達人』(PS2)、『セガGT』(Xbox)、『ソウルキャリバー２』(AC)、『スターフォックスアドベンチャー』(GC)、『逆転裁判２』(GBA)などを予定。

次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は 2002年12月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

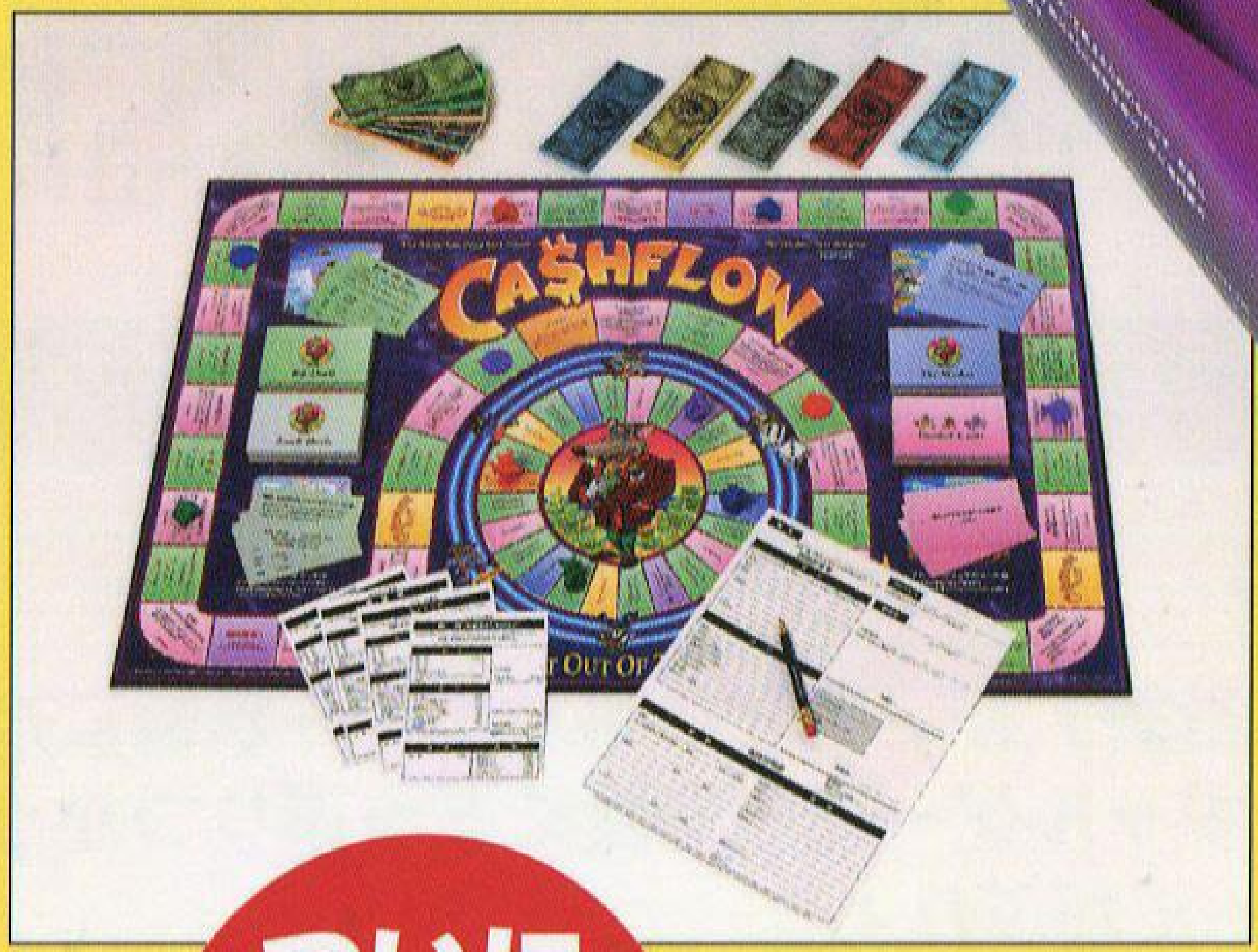
応募先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」(担当：小川)

キャッシュフローゲームで ファイナンシャル・インテリジェンスを 伸ばそう！



ミリオンセラー
「金持ち父さん貧乏父さん」
の著者ロバート・キヨサキ考案

10月下旬 発売予定



ついに 日本語版 発売！

キャッシュフローゲームとは？

筑摩書房が2000年11月に発行し130万部の大ベストセラーとなった『金持ち父さん貧乏父さん』に登場するボードゲームで「金持ち」になるための概念が自然に身につくとともに、会計、金融、投資についても理解が深まります。（2人～ 6人用）

標準小売価格　20,000円（税別）

有名書店、インターネット通販ショップ、全国の東急ハンズ、銀座博品館でお求め下さい。
お電話でご注文の際は㈱クラビス tel.048-650-5400、
またはインフォベース㈱ tel.03-3202-2015までお願いします。
日本語版発売元 マイクロマガジン社　www.micromagazine.net

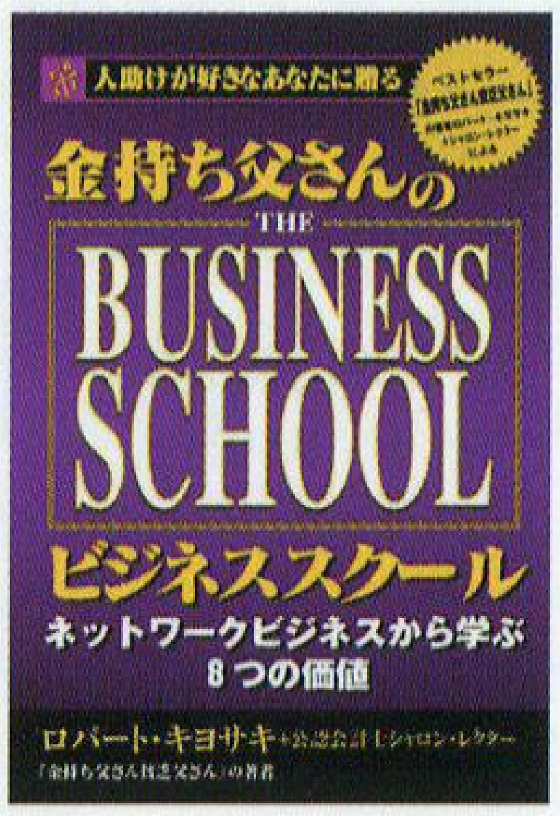


ロバート・キヨサキ
（投資家・著述家・教師）

億万長者になる方法を教えるロバートは「金持ち養成学校の先生」と呼ばれている。「人々が経済的に苦しんでいる理由は、何年も学校に通いながら、お金について何も学んでいないことだ」

ロバート・キヨサキの本

金持ち父さんの ビジネススクール



マイクロマガジン社発行

金持ち父さん 貧乏父さん



金持ち父さんの
キャッシュフロー・クワドラント
金持ち父さんの投資ガイド―入門編―
金持ち父さんの投資ガイド―上級編―
以上、筑摩書房発行

平成14年11月1日発行第9巻第11号通巻74号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：㈱マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

雑誌03679-11　T1103679110786
定価：780円 本体743円